



Institución
Universitaria
Reacreditada en Alta Calidad

Innovación Tecnológica con
Sentido Humano

MAESTRIA EN GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, COOPERACIÓN Y DESARROLLO REGIONAL

Recomendaciones para el fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín.

Modalidad de trabajo: profundización

Lina Marcela Méndez Velásquez

Directora:

Eliana María Villa Enciso

Co-director:

Jhoany Alejandro Valencia

**INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
FACULTAD CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS
MEDELLÍN, COLOMBIA**

2021

**Recomendaciones para el fortalecimiento de
emprendimientos creativos y culturales asociados a
procesos de innovación inclusiva de la ciudad de
Medellín.**

Lina Marcela Méndez Velásquez

Trabajo de grado presentada(o) como requisito para optar al título de:
Magíster en Gestión de la Innovación Tecnológica, Cooperación y Desarrollo Regional

Directora:

Magister Eliana Maria Villa Enciso

Co-director:

Doctor Jhoany Alejandro Valencia

**INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
FACULTAD CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS
MEDELLÍN, COLOMBIA
2021**

Resumen

El estudio de la innovación inclusiva viene tomando mayor relevancia entre la literatura sobre la innovación, como una alternativa para el desarrollo económico de los países emergentes. Este trabajo pretende hacer recomendaciones de buenas prácticas replicables sobre innovación inclusiva a los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín con base en los hallazgos encontrados en la consulta con los actores del sistema de innovación local y la literatura encontrada sobre referentes internacionales asociados a este tipo de innovación. La estrategia metodológica combina el enfoque exploratorio y de alcance transversal, con el cualitativo y deductivo utilizando como técnicas de recolección y análisis, la revisión de la literatura, entrevistas semi-estructuradas con expertos y benchmarking. La evidencia encontrada sugiere que las recomendaciones para cada uno de los cuatro actores que participan en el sistema de innovación local, gobierno, academia, industria y sociedad deben estar enfocadas a las *personas o tipos de personas incluidas, la forma en que participan de la innovación las personas incluidas, actividades que permiten la inclusión, tipo de tecnología o innovación aplicada, papel del gobierno y propuesta de valor del emprendimiento o empresa.*

Palabras clave: innovación inclusiva, desarrollo inclusivo, sistema nacional de innovación, emprendimientos creativos y culturales.

Abstract

The relevance of the studies in inclusive innovation has increased and it has positioned itself as an alternative to the economic development of developing countries. The present work seeks to provide recommendations on good practices related to innovative inclusion that creative and cultural entrepreneurs of Medellín city can reply. These practices are based on consultations with representatives of local innovative systems and international referents found in the literature associated to this type of innovation. The methodology combines the

exploratory approach and cross-sectional scope, with qualitative and deductive approach, using literature review, semi-structured interviews with experts and benchmarking as collection and analysis techniques. Evidence found suggests that the recommendations for each one of the four participants of the local, governmental, industry and society innovation system must be focused to the types of people included, to the way they participate in the innovation of included people, to the activities that allow inclusion, to the type of technology or innovation applied to the role of the government and to the added value of the entrepreneurship or company.

Key words: *inclusive innovation, inclusive development, national system of innovation, creative and cultural undertaking.*

Tabla de contenido

Resumen	3
Abstract.....	3
Lista de Figuras	7
Lista de Tablas	8
Introducción	10
Planteamiento del Problema.....	13
Antecedentes.....	13
El Problema	15
Justificación.....	18
Pregunta de Investigación	28
Objetivos.....	30
Objetivo General.....	30
Objetivos Específicos	30
Metodología	31
Capítulo 1: Marco referencial.....	35
1.1. Innovación social vs Innovación Inclusiva	35
1.2. Innovación inclusiva.....	37
1.3. La industria creativa y cultural	41
1.4. Los emprendimientos creativos y culturales.....	44
1.5. Identificación de emprendimientos creativos y culturales de Medellín	46
Capítulo 2: Características de los emprendimientos creativos y culturales y de la innovación inclusiva: revisión bibliográfica	52
2.1. Características de los emprendimientos creativos y culturales	52
2.2. Estrategias de fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales	56
2.3. Características de la innovación inclusiva relacionadas con el Sistema Nacional de Innovación	68
2.4. Discusión del capítulo: Características de la innovación inclusiva relacionadas con las situaciones de mercado y no-mercado	78
2.5. Características que contribuyen al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva	82
Capítulo 3: emprendimientos creativos y culturales en Medellín: relacionamiento con el Sistema Nacional de Innovación	85

3.1. Selección de criterios para la caracterización de emprendimientos creativos y culturales	85
3.2. Relacionamiento con los actores del SIN	89
3.3. Características de los emprendimientos creativos y culturales encontradas ...	96
3.4. Percepciones sobre la innovación inclusiva por parte de los actores del sistema de innovación de los emprendimientos creativos y culturales	102
Capítulo 4: Benchmarking	108
4.1. Identificación de buenas prácticas: análisis comparativo	108
4.2. Identificación de referentes.....	109
4.3. Determinación de los Factores Críticos de Éxito	112
4.4. Análisis de la información	114
4.5. Discusión: Análisis Comparativo de los FCE - Benchmarking	124
4.6. Conclusiones derivadas del Benchmarking.....	130
Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones.....	134
5.1. Conclusiones del objetivo uno: Identificar emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que tengan características asociadas a procesos de innovación inclusiva.....	134
5.2. Conclusiones del objetivo dos: caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, evidenciando el estado de estos y su relacionamiento con el SNI.....	139
5.3. Conclusiones del objetivo 3: Determinar características que hayan contribuido al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva, en el estado del arte	141
5.4. Conclusiones del objetivo 4: Establecer las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín y los encontrados en el estado del arte, identificando buenas prácticas replicables.....	142
5.5. Discusión	144
5.6. Recomendaciones para el fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales en Medellín.....	145
5.7. Recomendaciones a partir de las situaciones problemáticas y de las fortalezas y oportunidades encontradas en la investigación.....	151
5.8. Futuro y retos de la innovación inclusiva en Medellín	154
Referencias.....	155

Lista de Figuras

Figura 1. Producción científica "inclusive innovation" en lens	20
Figura 2. Producción científica "inclusive innovation" en Scopus	21
Figura 3. Gobernanza industrias creativas y culturales en Colombia ... ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 4. Sistema Nacional de Innovación tradicional	70
Figura 5. Actores del sistema de innovación en la industria creativa y cultural de Medellín ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 6. Características de los emprendimientos Creativos y Culturales de Medellín	97
Figura 7. Percepción sobre la innovación inclusiva	105

Lista de Tablas

<i>Tabla 1. Resultados búsqueda "inclusive innovation".....</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 2. Indicadores calidad de vida según la OCDE.....</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 3. Estrategia metodológica de la investigación.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 4. Definiciones innovación inclusiva y términos relacionados.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabla 5. Definiciones industria creativa y cultural</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 6. Búsqueda de emprendimientos creativos y culturales en la ciudad de Medellín... </i>	<i>48</i>
<i>Tabla 7. Estrategia de aplicación Ley 1834 de 2017</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 8. Clasificación de los sectores de la ICC en Colombia.....</i>	<i>61</i>
<i>Tabla 9. Agentes que atienden los emprendimientos de la ICC en Medellín</i>	<i>65</i>
<i>Tabla 10. Componentes para un SNI para países emergentes.....</i>	<i>72</i>
<i>Tabla 11. Estructura de los Sistemas Nacionales de Innovación.....</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 12. Dinámicas de la ICC vs. Características de los procesos de innovación.....</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 13. Categorías para caracterizar los emprendimientos creativos y culturales.</i>	<i>87</i>
<i>Tabla 14. Denominación de los actores del sistema de innovación entrevistados.</i>	<i>90</i>
<i>Tabla 15. Palabras claves entrevistas relación entre actores del SNI.</i>	<i>90</i>
<i>Tabla 16. Relaciones encontradas entre los actores del SNI industria creativa y cultural. ...</i>	<i>94</i>
<i>Tabla 17. Descripción de los referentes del Benchmarking.....</i>	<i>110</i>
<i>Tabla 18. Matriz comparativa de los Factores Críticos de Éxito: identificación de brechas entre los emprendimientos.....</i>	<i>125</i>
<i>Tabla 19. Emprendimientos identificados con características de innovación inclusiva.</i>	<i>134</i>

Resumen

El estudio de la innovación inclusiva viene tomando mayor relevancia entre la literatura sobre la innovación, como una alternativa para el desarrollo económico de los países emergentes. Este trabajo pretende hacer recomendaciones de buenas prácticas replicables sobre innovación inclusiva a los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín con base en los hallazgos encontrados en la consulta con los actores del sistema de innovación local y la literatura encontrada sobre referentes internacionales asociados a este tipo de innovación. La estrategia metodológica combina el enfoque exploratorio y de alcance transversal, con el cualitativo y deductivo utilizando como técnicas de recolección y análisis, la revisión de la literatura, entrevistas semi-estructuradas con expertos y benchmarking. La evidencia encontrada sugiere que las recomendaciones para cada uno de los cuatro actores que participan en el sistema de innovación local, gobierno, academia, industria y sociedad deben estar enfocadas a las *personas o tipos de personas incluidas, la forma en que participan de la innovación las personas incluidas, actividades que permiten la inclusión, tipo de tecnología o innovación aplicada, papel del gobierno y propuesta de valor del emprendimiento o empresa.*

Palabras clave: innovación inclusiva, desarrollo inclusivo, sistema nacional de innovación, emprendimientos creativos y culturales.

Introducción

De acuerdo con los modelos y teorías del desarrollo económico, la innovación ha sido considerada como una de los principales conductores del crecimiento de los países, siguiendo esta vía, distintos gobiernos colombianos han tratado de encausar el país por el camino de la modernidad, el capitalismo y la democracia haciendo uso de la tecnología que está a su alcance, logrando así una cierta estabilidad económica y al mismo tiempo, y paradójicamente, el aumento sustancial de los índices de pobreza del país, dejando por fuera del acceso a bienes y servicios básicos a una gran población colombiana.

A este tipo de población excluida y al desafío de cubrir las necesidades sociales desatendidas y las brechas entre ricos y pobres que ha dejado el uso de la innovación como motor solo de las actividades del mercado y no tanto de las necesidades sociales, que va dirigida la innovación inclusiva que es el tema principal de este trabajo. De manera sencilla, la innovación inclusiva puede entenderse como las innovaciones dirigidas a crear productos, procesos y servicios que satisfagan las necesidades de los excluidos y mejoren su calidad de vida.

El interés del estudio de la innovación inclusiva como una alternativa para el desarrollo inclusivo en los países emergentes, tiene su auge en 2019, quiere decir, que es un tema en construcción a nivel mundial y su evidencia científica en Latinoamérica y Colombia es escasa, y son estas razones las que motivan el desarrollo de este documento, enfocando su interés en un sector particular que es la industria creativa y cultural de la ciudad de Medellín.

Esta investigación pretende entonces hacer unas recomendaciones para el fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín, que puedan estimular el sector hacia unas buenas prácticas que puedan sumar al desarrollo inclusivo de la industria y del país.

Para abordar la temática propuesta y dar respuesta al objetivo del estudio, se organizó el documento de la siguiente manera:

Primero, se presenta el marco referencial, capítulo fundamental para comprender el estado del arte, las construcciones teóricas, definiciones, términos asociados que hasta el momento se encuentran publicadas acerca de la innovación inclusiva. De igual manera, se hace un recorrido por la historia de la industria creativa y cultural, los emprendimientos creativos y culturales en el mundo y en América Latina y el Caribe.

El segundo capítulo del estudio, se concentra en definir tanto las características de los emprendimientos creativos y culturales exponiendo su desarrollo y proyección en el contexto global y local, como las características de la innovación inclusiva a través de una discusión entre autores acerca de los sistemas de innovación tradicional, los actores del sistema de innovación inclusiva y los diferentes criterios que la componen.

Luego de esta contextualización que va de lo general a lo específico, lo siguiente en la exploración de la innovación inclusiva en el sector de la industria creativa y cultural, es el análisis de los resultados obtenidos de las entrevistas aplicadas a los diferentes actores del sistema de innovación, donde se definen las características de los emprendimientos que serán estudiadas y se cruzan los diferentes resultados, para puntualizar las particularidades encontradas y el tipo y las características de las relaciones que se da entre estos actores.

En el cuarto capítulo, se encuentra la identificación de buenas prácticas de innovación inclusiva a través de un análisis comparativo de cinco casos de estudio de empresas del sector creativo y cultural a nivel mundial, donde los factores críticos de éxito se enfocan en el tipo de personas incluidas, formas en que son incluidas, actividades que permiten la inclusión, propuesta de valor de la empresa, tipo de tecnología o innovación aplicada y rol del gobierno.

Por último, en la sección de conclusiones y recomendaciones, se discute alrededor de una de las principales conclusiones del estudio que es la confirmación de la existencia de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva en la ciudad de Medellín, que, aunque no están documentados, son reconocidos y expresados en el relato de los diferentes actores del sistema de innovación. También se hacen las recomendaciones para el fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales de Medellín en dos categorías: una por tipo de actor: gobierno, sociedad, academia,



emprendedores e intermediarios, y la otra por situaciones problemáticas de los emprendimientos, como el capital humano, la financiación, la asociatividad, la formación, la tecnología y la cadena productiva.

Planteamiento del Problema

Antecedentes

Hacia los años 50 y 60, los modelos lineales y tradicionales de innovación eran aplicados en pro del desarrollo económico de los países y con una clara división en los roles de los actores que participaban en el sistema y una marcada tendencia al beneficio económico. En las siguientes décadas, los creadores de las políticas de innovación fueron progresivamente reconociendo la multidimensional y compleja naturaleza de la innovación y fueron haciendo ajustes, pero siempre en respuesta a la competitividad en los mercados. Bajo esta mirada la innovación es considerada como la interacción entre una variedad de agentes, consideraciones, demandas, expectativas y valores. Para responder a esto, los gobiernos condujeron a la creación de ecosistemas de innovación a partir de los años 90 (Eizagirre et al., 2017). Derivado de la identificación de estas interacciones, surge el concepto de Sistema Nacional de Innovación (SNI) como un modelo interactivo de creación y uso del conocimiento en el que participan los agentes relacionados con la producción y el desarrollo tecnológico. El término fue usado por primera vez por Lundvall en 1992 y luego retomado por Freeman en 1994 (Rincón, 2004).

Antes de terminar los años 90 el tema del desarrollo económico de los países había tenido un receso entre los estudiosos, pero en las últimas décadas este tema ha pasado por cambios dramáticos: nuevos términos como “innovación inclusiva” vienen siendo estudiados con mucho interés para dar respuesta a las desigualdades sociales que se han venido estructurando en los países emergentes (Pansera & Owen, 2018).

Esta tendencia de integración de aspectos y actores heterogéneos, refleja la complejidad inherente a los procesos de innovación y pone en evidencia la necesidad de nuevas dinámicas que respondan a demandas sociales inclusivas donde más gente y sociedad civil puedan participar como nuevos actores del sistema. En la última década, temas como la

responsabilidad en investigación e innovación han exigido abrir el panorama del proceso de innovación hasta el punto de acercarse a experiencias de innovación inclusiva (Eizagirre et al., 2017). Considerar la interrelación entre los agentes claves dentro de los sistemas de innovación permite un abordaje completo de los procesos que se requieren para solucionar problemas de inclusión social que demandan la generación de conocimiento nuevo para su resolución, además de voluntad política y recursos, es decir, para identificar los procesos de innovación inclusiva se hace necesario examinar los actores intervinientes, sus roles y sus relaciones (Alzugaray et al., 2011).

Así mismo, Alzugaray et al., también consideran que los actores son definidos por su rol en el sistema y no por su pertenencia institucional y que existen por lo menos cuatro agentes intervinientes en los procesos de innovación inclusiva: gobierno, investigadores, estructura productiva y población directamente vinculada con problemas de inclusión social .

Existe evidencia del incremento del compromiso de actores internacionales que promueven políticas de innovación inclusiva (Banco Mundial, 2013) o de prosperidad compartida (PNUD, 2018) o que analizan los impactos de estas políticas (OCDE, 2015a) y que enfatizan en su aplicación como los Gobiernos nacionales de India y China; multinacionales como Unilever y Tata incorporan la innovación inclusiva como parte de su ADN (Heeks et al., 2013; Fressoli et al., 2014). En la revisión de la literatura no se encontró para Colombia ni para Medellín una política pública explícita que promueva las innovaciones inclusivas, en su lugar existen leyes, decretos, planes de desarrollo, acciones y otros instrumentos que le apuntan hacia la erradicación de la pobreza, pero ninguna en particular promueve la innovación inclusiva.

El Problema

La pobreza y marginación son condiciones que han venido aumentando en los países latinoamericanos, donde estas han puesto a actores académicos, políticos y sociales a considerar nuevas apuestas para el crecimiento de sus regiones, entre esas, los modelos de innovación inclusiva (Sampedro, 2013). El estudio de la innovación inclusiva puede ser abordado como la intersección entre los estudios de Innovación y los estudios sobre el desarrollo de los países (Heeks et al., 2014). La literatura sobre innovación ha venido evolucionando en los últimos 50 años y el enfoque inclusivo toma relevancia debido a que es una nueva perspectiva para abordar el problema del subdesarrollo en los países emergentes. (Sampedro & Díaz, 2016).

La reciente investigación en innovación inclusiva, ha permitido que surja una amplitud conceptual en construcción que, tal y como lo menciona Martínez et al., (2017) algunos de sus enfoques son: Innovaciones para pobres - pro-poor innovations (Ramani & SadreGhazi, 2012), innovación de base - Grassroots innovation (Gupta, 2000; Smith, et al., 2014), Innovaciones Frugales (Bound & Thornton, 2012), Investigación e innovación orientadas a la inclusión (Arocena & Sutz, 2012) (Ver Tabla 4 - Definiciones innovación inclusiva y términos relacionados).

Sobre la investigación en el contexto latinoamericano se encuentran estudios sobre innovaciones inclusivas en México, trabajos como los de Gras et al., (2017), Martínez et al. (2017) sobre la telemedicina y Amaro & De Gortari (2016) sobre el sector agrícola mexicano, son casos de estudio interesantes donde demuestran, tal como lo planteó Sampedro (2013) la importancia del aprendizaje, la colaboración, el capital social, la confianza y el intercambio de conocimientos entre los involucrados para la solución de problemas en el contexto específico de la agricultura y el acceso a servicios de salud de poblaciones marginadas en México.

En la revisión de la literatura sobre innovación inclusiva se encuentra un proyecto de Colciencias con el Banco Mundial en 2010, donde se enuncia el desarrollo de un prototipo de bajo costo para filtrar agua lluvia en la escuela Manuel Agustín Santa Coloma en el departamento del Chocó. Antes de este filtro, los niños no tenía acceso a agua potable de manera gratuita, ellos debían pedirle a los compañeros que si tenían recursos para comprarla o aguantar sed (Banco Mundial, 2017). Pasados unos años de este prototipo inicial, hubo un potenciamiento del proyecto por medio del programa Ondas de Colciencias en 2014 (Colciencias, 2020).

Una vez expuestos los hallazgos iniciales sobre las publicaciones en innovación inclusiva en el mundo y en Colombia, que dan cuenta de lo importante y reciente del tema, lo siguiente será describir el contexto socioeconómico en el que se desarrolla la problemática de la investigación con el fin de entender las variables y características propias del territorio que pueden influir sobre la innovación inclusiva asociada a los emprendimientos creativos y culturales.

En cuanto a los resultados económicos recientes de Colombia, se evidencia que han sido dinámicos y estables con respecto a algunos países de América Latina. El crecimiento del PIB en Colombia para el periodo 2000-2016 fue de 4.5% promedio anual, situándose por encima del realizado en América Latina (3.2% promedio anual para el mismo periodo). Además, mientras que desde 2014 en América Latina el crecimiento económico ha sido inferior que el promedio de los países de la OCDE, y en 2016 la región estuvo en recesión, en el caso de Colombia el crecimiento del PIB se ha mantenido superior al promedio de la OCDE y de forma positiva (OCDE, 2015).

Sin embargo, a pesar de la estabilidad económica de Colombia, la desigualdad de ingresos sigue siendo una de las más elevadas del mundo. En 2012, la relación de los ingresos promedio del 10% superior de la población comparada con el 10% inferior era de 37:1, frente al promedio de la OCDE de 9:1 en 2011. Esta situación conduce a pensar

inevitablemente en alternativas de crecimiento sostenible e inclusivo para el país (OCDE, 2015). Como lo describe el Informe de la OCDE (2015b) “Políticas Prioritarias para un desarrollo inclusivo”, al tiempo que el país sostiene estos avances económicos, se enfrenta a desafíos estructurales asociados a una productividad insuficiente, altos índices de desigualdad y a la concentración de la actividad económica en pocos sectores. Sugiere la OCDE que, sí el objetivo es erradicar la pobreza, ampliar las oportunidades para la clase media y consolidar el progreso hacia una paz duradera, es necesario hacerlo a través de un crecimiento inclusivo.

Al respecto, en la revisión de literatura, en Colombia no se evidenciaron actividades formales que parezcan estar relacionados con la innovación inclusiva. En Medellín se pueden encontrar movimientos no formales de este tipo pero, que aún no han sido estudiados con rigurosidad, es el caso de propuestas institucionales como “250 mujeres en Tecnología” y “Arbusta” (Ruta N, 2019) y propuestas desde la misma comunidad como Graffitour (Toucan, 2018). Ambos esfuerzos desde la institucionalidad y desde la comunidad apuntan al desarrollo económico de posibles emprendimientos creativos y culturales que pueden incluir poblaciones que han sido históricamente marginadas, en este caso por condiciones de género y de pobreza. La única evidencia que se encontró en la revisión bibliográfica de investigación sobre innovación inclusiva en Medellín, fue el estudio de Dols (2015) que demostró el crecimiento tanto en capital social como económico que tuvo el Metro y el sistema integrado de transporte de la ciudad sobre la población directamente involucrada.

Este caso de estudio local puede servir de antecedente para el presente trabajo cuyo enfoque principal es caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad y sus relaciones con los actores del sistema de innovación para determinar sí se consideran como innovaciones inclusivas que están disminuyendo la exclusión social. Una vez verificadas estas características, el estudio puede servir para entender y sugerir cómo

deben vincularse estas iniciativas con la política de CTI regional y nacional de manera que se puedan aprovechar los recursos y capacidades generados por estas iniciativas.

En definitiva, el problema radica en la falta de procesos que propendan por incluir a los marginados en el crecimiento económico y en el bienestar de las naciones. Para esto, a través de esta investigación se apunta a generar recomendaciones que se articulen para el logro de alternativas de desarrollo económico para las poblaciones de bajos ingresos a través de innovaciones inclusivas. Para ello es necesario combinar esta necesidad de cerrar la brecha de desigualdad económica y social, con un sector o industria específica en la que se puedan aplicar estas alternativas. Es así como se escoge la Industria Creativa y Cultural de la ciudad de Medellín debido a que es un sector fichado por el gobierno nacional para ser priorizado por su alto potencial de crecimiento.

Justificación

Paralelamente a las políticas de desarrollo regional y territorial que vienen teniendo cambios de enfoque y énfasis entre los diferentes países, la globalización ha traído la vinculación de diferentes organizaciones internacionales y naciones hasta el punto de lograr la adopción de un marco común para alcanzar objetivos orientados a solucionar los principales problemas de desarrollo en el ámbito global. La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible con 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) suscrita por 193 países miembros de la Organización de Naciones Unidas (ONU) en 2015, plantea desafíos que requieren nuevas miradas sobre las acciones que se requieren para lograr estas metas (CONPES, 2016).

Bajo este llamado a la configuración conjunta de nuevas formas de actuar para el logro de la paz y la prosperidad para las personas y el planeta, la innovación inclusiva se convierte en una alternativa clave para el logro de los objetivos planteados, particularmente el objetivo 10: reducir la desigualdad dentro y entre los países. Según Heeks, Foster, & Nugroho (2014), el rol de la innovación inclusiva tiende a crecer en el futuro al estar

estrechamente ligado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible que permean las economías de todo el mundo.

Conveniencia: la producción científica en temas como “innovation for inclusive Growth” o “innovation for inclusive development” ha crecido de manera sustancial a partir de 2010. En la búsqueda con las palabras clave “inclusive innovation” en algunas bases de datos científicas se aprecia el reciente interés en el tema por el reducido número de publicaciones que se tienen a la fecha en relación con el tema de la innovación. En la tabla 1 se ven los resultados que arrojan diferentes bases de datos con las palabras claves “inclusive innovation”

Tabla 1. Resultados búsqueda “inclusive innovation”.

Base de datos	Resultados acumulado a 2020 “inclusive innovation”	Resultados acumulado a 2020 “innovation”
Google Scholar	4890	4.160.000
Lens	487	1.397.596
Science Direct	167	541.976
Scopus	156	406.060
Web of Science	80	174.743
Redalyc	17	13.688
Scielo	4	7.016

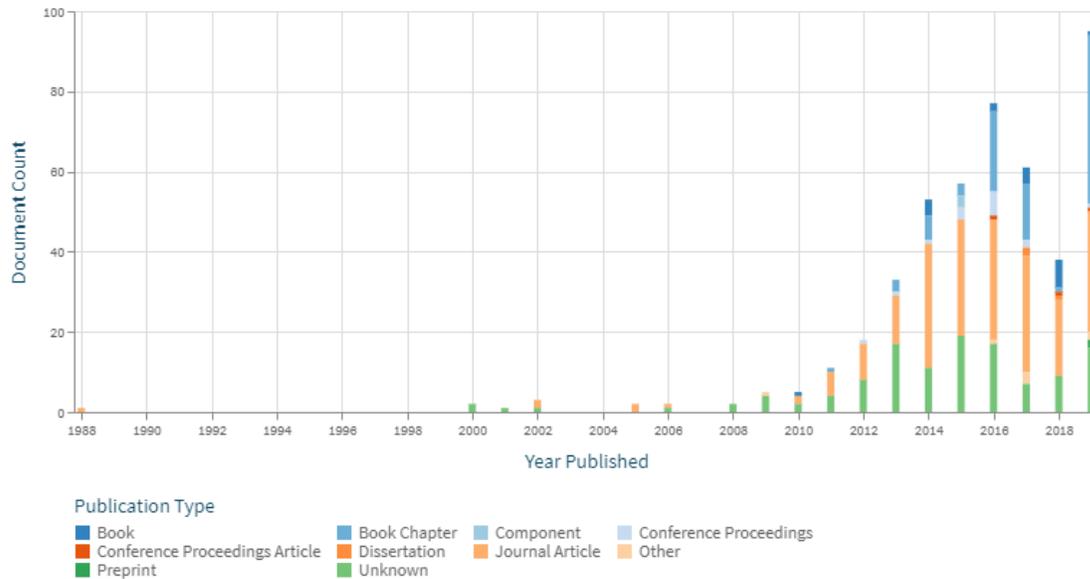
Fuente: elaboración propia a partir de los sitios oficiales de las bases de datos.

En el análisis de las búsquedas que arrojan la base de datos Scopus y Lens, se aprecia la misma tendencia entre ellas: aumento de la literatura a partir de 2010, con una leve caída en 2015 debido al surgimiento de nueva terminología que hace referencia a concepciones más específicas de la innovación inclusiva, alcanzando su punto máximo de producción científica en 2019.

Los registros sobre la producción científica de Innovación Inclusiva que arroja Lens, indican que la mayoría de las publicaciones se hacen a través de Revistas Científicas, Capítulos de libros y libros. Indican la existencia de una primera publicación sobre innovación inclusiva para el año 2000 que coincide con las citas encontradas a lo largo de la exploración

bibliográfica del tema. También muestran un aumento sostenido de publicaciones desde 2010 hasta 2016, cuando presentan una caída significativa entre 2017 y 2018, debido a la especialización de constructos asociados a la innovación inclusiva. La figura 1., muestra que el tema alcanza su máxima expresión en 2019 con más de 90 publicaciones.

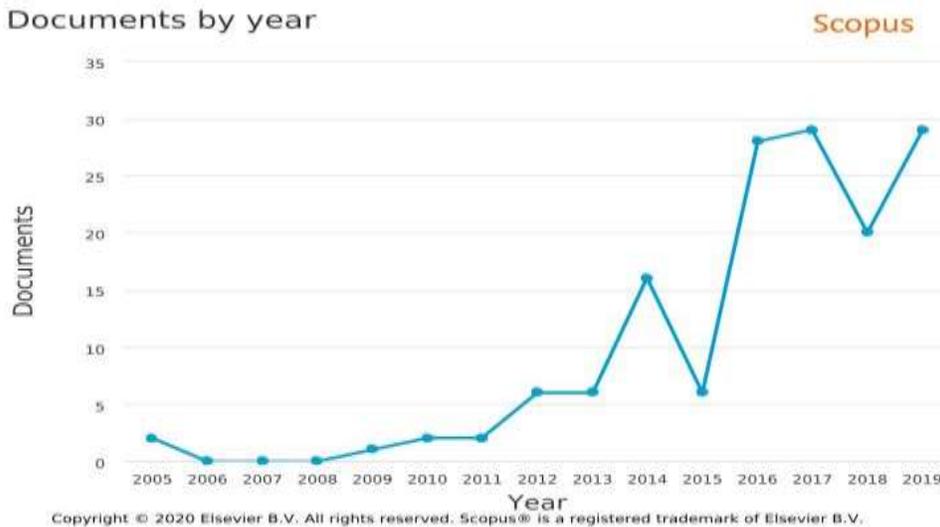
Figura 1. Producción científica "inclusive innovation" en lens



Nota: datos obtenidos de www.lens.org

El análisis de la Figura 2 que arroja Scopus es similar a la anterior, muestra unas escasas publicaciones antes de 2005, y su tasa se dispara a partir de 2010 hasta 2015 donde se evidencia la misma caída por especialización de términos y revela su punto máximo en 2019 con 29 publicaciones.

Figura 2. Producción científica "inclusive innovation" en Scopus



Nota: datos obtenidos de www.scopus.com

Una muestra del fortalecimiento que está teniendo la investigación alrededor de la innovación inclusiva se puede apreciar en la producción científica de la Unidad de Investigación de Políticas Científicas, SPRU por sus siglas en inglés (Science Policy Research Unit) de la Universidad de Sussex en Reino Unido. Los Centros de investigación de esta universidad son ampliamente reconocidos como líderes mundiales que abordan los desafíos y problemas internacionales y redefinen parámetros multidisciplinarios. Dentro de las 19 temáticas de investigación, se encuentra el área de Economía, crecimiento e innovación donde los estudios sobre innovación inclusiva resaltan (University of Sussex, 2019).

Para las palabras claves "inclusive innovation" en una búsqueda sencilla en el repositorio de la universidad de Sussex se obtienen 1623 resultados de investigaciones que contienen el tema. Coincide con la búsqueda en las bases de datos anteriormente mencionadas en que a partir de 2010 se aumenta el número de publicaciones. En la lectura de los títulos más relevantes, la producción científica va desde la construcción de un marco teórico, pasando por el estudio de casos en diversos países hasta el diseño de modelos y políticas de innovación inclusiva (University of Sussex, 2019).

El estudio de la innovación inclusiva entendida, según (Sampedro, 2013), como el desarrollo e implementación de nuevas ideas, productos y servicios, que en lugar de aumentar la productividad, se enfoquen en generar un beneficio social y económico para las poblaciones más pobres, se viene ampliando como miradas alternas a políticas de crecimiento para países en desarrollo. En este sentido Colombia posee características muy marcadas de inequidad y exclusión que hacen aún más conveniente la presente investigación.

Dentro de las agendas gubernamentales de algunos países, la innovación inclusiva se convierte en una herramienta útil para lograr sostenibilidad ambiental, equilibrio social y crecimiento económico ya que estas metas no pretenden un lucro netamente económico sino un beneficio social. La mirada hacia ese bien común moviliza a los actores directamente afectados por la exclusión social a construir un empoderamiento urbano, entendido como el proceso por medio del cual las personas aumentan su capacidad para la toma de decisiones para generar cambios positivos en los lugares que habitan (Casadevall, Agost, & Torres, 2017). Este contexto que propicia los movimientos de innovación inclusiva se relaciona directamente con el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible como un mecanismo para su ejecución.

También cabe resaltar los criterios seleccionados por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) para evaluar innovaciones tecnológicas en las industrias creativas y culturales: patrimonio cultural, desarrollo urbano y vivienda, educación, impacto social, medioambiente y salud y bienestar (Luzardo et al., 2017). Esto quiere decir que estas categorías de evaluación aplicadas a este tipo de emprendimientos, dan cuenta de la capacidad de las innovaciones para mejorar la calidad de vida humana.

Utilidad metodológica: La estrategia metodológica propuesta para el estudio se ajusta a las necesidades de investigación y será útil para abordar el tema de innovación inclusiva

considerado de reciente producción científica. La exploración sobre este fenómeno social requiere la captura de información cualitativa para poder ofrecer un marco conceptual y de trabajo que puede servir de referente para futuras investigaciones que se hagan en el ámbito local o nacional sobre el mismo tema o derivados. La matriz para el análisis de los movimientos de innovación inclusiva en los emprendimientos creativos y culturales y su relación con los actores del SNI ayuda a la comprensión de sus características bajo una mirada sistémica del fenómeno y puede ser el punto de partida para nuevos estudios en términos de tiempo, recursos y abordaje cualitativo.

Implicaciones prácticas: El presente estudio se convierte en insumo para la comprensión del fenómeno de la innovación inclusiva en Medellín. Las recomendaciones que se dan sobre la articulación de los emprendimientos creativos y culturales con los demás actores del sistema de innovación, generan un diagnóstico inicial que si se revisa en otro contexto podrían ser aplicadas a empresas agrupadas en lo que el BID denomina las categorías prioritarias de la Economía Naranja: arquitectura, moda, artesanía, música, diseño, servicios creativos, medios y software y plataformas digitales (Luzardo et al., 2017) debido a que se encuentran dentro del mismo sector y poseen características similares.

De acuerdo con la publicación del Banco Interamericano de Desarrollo Luzardo et al. (2017): Los servicios basados en la creatividad generaron globalmente, en 2012, un total de 547.000 millones de dólares y 29,5 millones de empleos (...) Para América Latina y el Caribe, la economía Naranja significó 1.9 millones de puestos de trabajo en el 2015 (...) (Luzardo et al., 2017, pag.5) y en Colombia los sectores creativos y culturales generaron 191.157 empleos en 2017, un 20 por ciento más que los generados por el sector minero energético del país (Ruta N, 2020).

El segundo reporte naranja emitido por el DANE en Colombia para diciembre de 2019, describe el comportamiento de la industria creativa en Colombia. Algunos datos relevantes que evidencian la importancia que va tomando esta industria en la economía del país son:

El aporte al valor agregado nacional que producen las 103 actividades económicas que conforman la economía naranja, para 2018 fue de 3,2%, lo que en valor agregado bruto equivale a \$28,4 billones de pesos a precios corrientes. La composición de este valor agregado según las áreas en la Economía Naranja que determinó el DANE, es: las creaciones funcionales aportan el 44,4%; las Artes y el patrimonio, 28,3%; y las Industrias culturales, el 27,3%. Estas cifras dan una idea del potencial de crecimiento de la industria creativa y cultural capaz de impactar social y económicamente sectores tradicionales y emergentes de la región (DANE, 2018).

Valor teórico: La caracterización que pretende el estudio ofrece claridad conceptual sobre las definiciones acerca de la innovación inclusiva que mejor aplican para el contexto local. Bajo este marco de características encontradas se amplía la mirada sobre la naturaleza de las relaciones entre los actores claves del SNI donde se resaltan las buenas prácticas que se den y se proponen otras prácticas replicables que se hayan encontrado en diferentes casos en el estado del arte.

Este aporte a la creación de nuevo conocimiento sobre el tema de innovación inclusiva también contribuye con la construcción de bases teóricas para la industria denominada economía naranja, cuya futura apropiación por parte de los emprendedores puede fortalecer el sector.

Relevancia social: Dentro de las teorías de desarrollo económico, la innovación ha sido catalogada como motor del desarrollo tecnológico y económico, sin embargo poco se ha indagado sobre el impacto social en comunidades de base para participar, adaptar, adoptar y desarrollar innovaciones (Amaro & De Gortari, 2016). Los modelos de innovación tradicionales dirigen sus esfuerzos hacia los consumidores de ingresos medio a alto, que (Luzardo et al., 2017) tienen buena capacidad adquisitiva produciendo bienes y servicios que mejoren su calidad de vida, de esta manera los consumidores de bajos ingresos han

quedado marginados para apropiarse de la tecnología, esta marginación hace sostenible la desigualdad (Heeks et al., 2014).

Uno de las industrias que viene creciendo en Latinoamérica como respuesta a ese llamado al desarrollo económico a través de la innovación, es la denominada Economía Naranja, que según la definición del Banco Interamericano de Desarrollo encontrada en (Luzardo et al., 2017) se refiere al conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual. La razón por la que se pone la mirada en este universo creativo es porque su práctica además de impulsar el crecimiento económico a través de la creación de valor, sus iniciativas empresariales se han convertido en sistemas de innovación en sectores prioritarios cuyas bondades recaen directamente sobre las comunidades protagonistas (Luzardo et al., 2017).

En comparación con las economías de la OCDE, Colombia tiene uno de los niveles más elevados de desigualdad regional en términos de PIB per cápita. El legado del conflicto armado, la brecha entre el contexto urbano y el rural, y las limitaciones de la capacidad administrativa más allá de la administración central han favorecido una gran diversidad y una marcada desigualdad entre las economías regionales (OCDE, 2015)

El estudio de la innovación inclusiva es interesante para Colombia ya que de acuerdo al enfoque estructuralista latinoamericano es considerado un país en desarrollo porque presenta heterogeneidad estructural en la distribución de los ingresos e incorporación desigual del progreso tecnológico. (Pérez & Sanabria, 2017). Siendo la innovación inclusiva un tema de investigación interesante dada esta condición de país emergente, no se encontró en la revisión bibliográfica estudios que evidencien las características de los actores, sus vínculos, factores determinantes y capacidades de innovación de las iniciativas que están ayudando a disminuir la exclusión social en la nación. Bajo este panorama, existe una buena oportunidad de aportar al entendimiento de la innovación inclusiva en el país.

Es importante señalar algunas condiciones socioeconómicas particulares del país que evidencian la necesidad de alternativas diferentes a las tradicionalmente aplicadas que mejoren los indicadores de nivel de vida y bienestar.

Con base en los datos arrojados por la OCDE se compara en la tabla 2, a Suiza país que ocupa el primer lugar en el Índice de Desarrollo Humano del PNUD y Colombia quien ocupa el puesto 94 para 2018 (PNUD, 2019).

Tabla 2. Indicadores calidad de vida según la OCDE

Temas	Colombia	Suiza	Promedio OCDE
Vivienda: condiciones y gasto de vivienda	4.7 17% del ingreso disponible bruto se invierte en vivienda 1.2 habitaciones por persona 76.1% de las viviendas tienen inodoros interiores con descarga de agua	6.5 22% del ingreso disponible bruto se invierte en vivienda 1.9 habitaciones por persona 99.9% de las viviendas tienen inodoros interiores con descarga de agua	20% del ingreso disponible bruto se invierte en vivienda 1.8 habitaciones por persona 95.6% de las viviendas tienen inodoros interiores con descarga de agua
Ingresos: ingreso familiar y patrimonio financiero	0.4 Ingreso: USD \$12.230 anual Patrimonio USD \$111.873	6.9 Ingreso: USD \$37.466 anual Patrimonio USD \$501.040	Ingreso: USD \$33.604 anual Patrimonio USD \$408.376
Empleo: ingresos, seguridad en el empleo y desempleo	5.5 67% de población entre 15 y 64 años tiene un empleo remunerado Salario: USD \$13.073 anual 12% Riesgo de quedar desempleado	9.3 80% de población entre 15 y 64 años tiene un empleo remunerado Salario: USD \$62.283 anual 1,42% Riesgo de quedar desempleado	68% de la población entre 15 y 64 años tiene un empleo remunerado Salario: USD \$43.241 anual 7% Riesgo de quedar desempleado
Comunidad: calidad de apoyo en el ámbito social	5.5 89% de las personas creen que conocen a alguien en quien pueden confiar cuando lo necesiten	7.8 93% de las personas creen que conocen a alguien en quien pueden confiar cuando lo necesiten	89% de las personas creen que conocen a alguien en quien pueden confiar cuando lo necesiten
Educación: la educación y sus beneficios	1.4 14.1 años en el sistema educativo entre los 5 y los 39 años de edad	7.4 17.5 años en el sistema educativo entre los 5 y los 39 años de edad	17.2 años en el sistema educativo entre los 5 y los 39 años de edad

	54% de los adultos entre 25 y 64 años de edad ha terminado la educación media superior 410 puntaje pruebas pisa	88% de los adultos entre 25 y 64 años de edad ha terminado la educación media superior 506 puntaje pruebas pisa	78% de los adultos entre 25 y 64 años de edad ha terminado la educación media superior 486 puntaje pruebas pisa
Medio Ambiente: calidad del medio ambiente en el que se vive.	5.9 9.6 partículas PM2.5 por metro cúbico 75% de los habitantes dicen estar satisfechos con la calidad del agua	7.3 14.5 partículas PM2.5 por metro cúbico 95% de los habitantes dicen estar satisfechos con la calidad del agua	13.9 partículas PM2.5 por metro cúbico 81% de los habitantes dicen estar satisfechos con la calidad del agua
Compromiso cívico: participación en la democracia	2.0 53% participación electoral 1.4 participación ciudadana en la elaboración de regulaciones (escala de 0 a 4)	3.4 49% participación electoral 2.3 participación ciudadana en la elaboración de regulaciones (escala de 0 a 4)	68% participación electoral 2.4 participación ciudadana en la elaboración de regulaciones (escala de 0 a 4)
Salud: cuidado de la salud	7.8 76 años esperanza de vida al nacer en Colombia 80.9% dicen que tiene salud buena	9.0 84 años esperanza de vida al nacer en Colombia 78% dicen que tiene salud buena	80 años esperanza de vida al nacer en Colombia 69% dicen que tiene salud buena
Satisfacción: midiendo la felicidad	5.3 6.3 satisfacción general ante la vida en una escala del 0 al 10	9.6 7.5 satisfacción general ante la vida en una escala del 0 al 10	6.5 satisfacción general ante la vida en una escala del 0 al 10
Seguridad: Tasas de homicidios y asaltos	1.2 44% de las personas se sienten seguras al caminar de noche 24.5 por cada 10.000 habitantes tasa de homicidios	9.5 85% de las personas se sienten seguras al caminar de noche 0,6 por cada 10.000 habitantes tasa de homicidios	68% de las personas se sienten seguras al caminar de noche 3.7 por cada 10.000 habitantes tasa de homicidios
Balance vida-trabajo: tiempo dedicado al trabajo y al entretenimiento	0.9 27% de los empleados tienen un horario de trabajo muy largo 12 horas para cuidado personal	8.4 0,4 % de los empleados tienen un horario de trabajo muy largo 15.1 horas para cuidado personal	11% de los empleados tienen un horario de trabajo muy largo 15 horas para cuidado personal

Nota: elaboración propia con base en datos de (OCDE, 2020)

De la comparación que se hace en la tabla 2, se puede inferir que, para Colombia, las dimensiones que miden la calidad de vida de las personas que presentan un estado crítico y alarmante son: en primer lugar, los ingresos, en segundo lugar, el balance vida/trabajo, tercero la seguridad y en menor medida la educación y el compromiso cívico.

Tradicionalmente las políticas públicas y los planes de desarrollo del gobierno colombiano le apuntan al desarrollo económico para tratar de erradicar la pobreza, pero no necesariamente el crecimiento económico impacta a la población excluida, en este caso los pobres. Como lo menciona Li et al. (2019), existe literatura que confirma una correlación positiva entre el crecimiento económico y la disminución de la pobreza y al mismo tiempo se demuestra una alta heterogeneidad entre el crecimiento económico y la reducción de la pobreza. Países como Georgia, Bangladesh, Perú y Turquía muestran indicadores sostenidos de crecimiento económico pero muy pocos avances en relación con la disminución de la pobreza.

Pregunta de Investigación

En definitiva, el tema de interés del presente estudio apunta a generar alternativas de desarrollo económico para las poblaciones de bajos ingresos a través de innovaciones inclusivas. Para ello es necesario combinar esta necesidad de cerrar la brecha de desigualdad económica y social, con un sector o industria específica en la que se puedan aplicar estas alternativas. Es así como se escoge la Industria Creativa y Cultural de la ciudad de Medellín debido a que es un sector fichado por el gobierno nacional para ser priorizado por su alto potencial de crecimiento.

Teniendo clara la necesidad a estudiar y la población a la que puede aplicarse el análisis de las variables, esta investigación se titula “recomendaciones para el fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín” que viene jalonado a través de la pregunta principal del estudio, que

es ¿de qué manera se pueden potenciar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, que tienen características asociadas a la innovación inclusiva?, y

que será resuelta con el cumplimiento del objetivo general que es proponer recomendaciones para el fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín.

Las recomendaciones que se propongan como producto de esta investigación, serán extraídas de experiencias exitosas que se hallaron similares tanto en el estado del arte como en la investigación de campo y serán un medio para potenciar los emprendimientos creativos y culturales en prácticas relacionadas con la innovación inclusiva, apuntando al logro un crecimiento económico inclusivo para el sector.

Objetivos

Objetivo General

Proponer recomendaciones para el fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín.

Objetivos Específicos

1. Identificar emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que tengan características asociadas a procesos de innovación inclusiva.
2. Caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, evidenciando el estado de estos y su relacionamiento con el SNI.
3. Determinar características que hayan contribuido al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva, en el estado del arte.
4. Establecer las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín y los encontrados en el estado del arte, identificando buenas prácticas replicables.

Metodología

La investigación pretende caracterizar la naturaleza de los emprendimientos y el relacionamiento entre los diferentes actores y factores que convergen alrededor de las innovaciones inclusivas en el sector de la economía naranja de la ciudad en Medellín, con la finalidad de proponer recomendaciones que puedan potenciar estas iniciativas y con ellas aumentar el valor para la región. Para tal efecto se incluirán las miradas de los diferentes interesados. De este modo la estrategia metodológica planteada para alcanzar el objetivo general y los específicos de esta investigación involucra los siguientes enfoques:

Exploratorio de alcance transversal para realizar un acercamiento propositivo de buenas prácticas existentes entre las experiencias de innovación inclusiva de otras economías emergentes y las de la ciudad de Medellín. Se considera exploratoria debido a que el tema de la innovación inclusiva no ha sido abordado en este contexto local por lo que esta investigación puede sugerir estudios posteriores para ampliar el conocimiento que se obtenga. La investigación es de alcance transversal porque analiza la información recopilada en un momento específico del tiempo y sobre una población determinada.

Cualitativo en cuanto se pretende describir las características de un fenómeno particular que se da naturalmente en el ecosistema de emprendimiento e innovación de la ciudad de Medellín a través de la interpretación de las vivencias y motivaciones de los agentes críticos implicados. Deductivo ya que parte del estudio de experiencias de innovación inclusiva en otros países (lo general) para compararlos con los emprendimientos creativos y culturales de Medellín (lo particular) y encontrar las brechas existentes entre ambas experiencias.

Se identifican cuatro etapas para el desarrollo de la investigación y de cada etapa se desprenden las actividades que trazan la ruta hacia el logro de los objetivos.

Etapa 1 - **Exploración:** para esta etapa se organiza la información encontrada por categorías de emprendimientos y se determinan sus primeras características de acuerdo a su sector económico, social y al desarrollo de sus procesos y/o productos y/o servicios innovadores. Posteriormente se seleccionan 10 actores del sistema de innovación de la ciudad para invitarlos a participar en una entrevista a profundidad. También se hará observación participante en reuniones de agentes críticos del sistema. Según Galeano (2004), por medio de esta técnica de observación se puede llegar a la comprensión y explicación de una realidad analizando las reacciones, intenciones y motivos que emergen en un grupo de actores.

Etapa 2 - **Identificación:** al inicio de esta etapa se definen los conceptos teóricos de innovación inclusiva con el cual se encamina el tono de la investigación a través de una revisión inicial de la producción científica encontrada en las bases de datos nacionales e internacionales y repositorios de universidades. Una vez claro el enfoque de innovación inclusiva tomado, se procede a la búsqueda de emprendimientos de economía naranja formalizados en bases de datos de actores del ecosistema de emprendimiento en la ciudad (Cámara de comercio de Medellín, Ruta N, ONG's, Universidades, Secretaria de Cultura). En segunda instancia se hará exploración directa entre las comunidades para la identificación de emprendimientos informales (Juntas Administradoras Locales, Juntas de Acción Comunal, Colectivos Culturales, redes sociales y páginas web).

Etapa 3 - **Caracterización:** En esta etapa se buscará literatura específica sobre casos de innovación inclusiva en países en vía de desarrollo en bases de datos internacionales e informes gubernamentales. Paralelamente se transcribirá y organizará de la información obtenida en las entrevistas para hacer una matriz comparativa donde se describan las características comunes y particulares entre el contexto del estado del arte y los hallazgos a nivel local.

Etapa 4 - **Recomendaciones:** se hará una reconstrucción de categorías, análisis e interpretación de la información a partir de los puntos recurrentes y/o relevantes que surjan en las entrevistas entre los diferentes actores que se cruzará con la información del estado del arte para formular las recomendaciones que favorezcan y potencien la creación de nuevos y sostenibles emprendimientos relacionados con la innovación inclusiva y su articulación con los demás actores del Sistema Nacional de Innovación.

En la tabla 3, se presente el esquema de la metodología propuesta para la presente investigación.

Tabla 3. Estrategia metodológica de la investigación

ESTRATEGIA METODOLÓGICA			
Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
IDENTIFICACIÓN	CARACTERIZACIÓN	ANÁLISIS	RECOMENDACIONES
OBJETIVOS			
Identificar emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, que tengan características asociadas a procesos de I.I.	Caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, evidenciando el estado de estos y su relacionamiento con el SNI.	Determinar características que hayan contribuido al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva, en el estado del arte.	Establecer las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín y los encontrados en el estado del arte, identificando buenas prácticas replicables.
ACTIVIDADES			
1. Revisión de producción científica. 2. Definición marco conceptual	1. Categorización de la información. 2. Caracterización inicial	1. Clasificación y análisis de la información encontrada en las entrevistas	1. Aplicación de Benchmarking. 2. Adaptación de los resultados al contexto local.

ACTIVIDADES			
3. Búsqueda de emprendimientos formales 4. Búsqueda de emprendimientos informales 5. Búsqueda de Actores del SNI	3. Elaboración de cuestionarios para entrevistas 4. Aplicación de entrevistas 5. Transcripción de las entrevistas.	2. Búsqueda de casos de I.I. en la literatura. 3. Análisis comparativo de las características encontradas en los casos y los resultados de las entrevistas.	4. Redacción de recomendaciones 5. Socialización de resultados con entrevistados.
TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS			
Revisión de literatura Matriz para categorizar	Conversaciones informales Entrevistas a profundidad Observación participante	Revisión de literatura Matriz para cruce de características por actores	Matriz de Benchmarking Infografía para socialización

Nota: Elaboración propia

Capítulo 1: Marco referencial

En los apartados anteriores se estableció el contexto general donde se desarrolla el presente estudio. Por un lado, el ámbito económico: países en desarrollo por medio de modelos de innovación tradicional; el ámbito industrial y geográfico: emprendimientos creativos y culturales; y, por otro lado, se definió la problemática de inequidad que afecta a la población excluida a la que apunta este estudio. Una vez descrito este escenario, lo siguiente será establecer el marco referencial, es decir los elementos teóricos de los conceptos claves que son inherentes a esta investigación. Este capítulo aborda la revisión de literatura pertinente para contrastar posiciones teóricas de tres conceptos claves para el desarrollo del trabajo: la innovación inclusiva; la industria creativa y cultural y emprendimientos creativos y culturales para pasar a la búsqueda e identificación de emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que tengan características asociadas a procesos de innovación inclusiva.

1.1. Innovación social vs Innovación Inclusiva

En el ámbito empresarial y académico la innovación inclusiva compite con un término que puede estar relacionado y a su vez crear confusión con la temática que se viene trabajando: la innovación social. En este apartado se dejará clara la diferencia entre ambos términos.

El concepto de **innovación social** es mencionado por Benjamín Franklin en el siglo XVIII, cuando propone pequeñas modificaciones en la organización social de las comunidades (Casellas et al., 2008).

De acuerdo con Leubolt et al. (2017), el inicio del estudio de la **innovación social** se remonta a los inicios del siglo 19, pero con el auge de los temas de la innovación y la tecnología, estas dimensiones sociales y humanas fueron relegadas para dar paso a la tecnología y la organización de los negocios como impulsores del desarrollo. En la década de 1930, Joseph Schumpeter propone que los cambios estructurales en la organización de la

sociedad o al interior de las estructuras organizacionales de las compañías sean consideradas innovaciones sociales (Casellas et al., 2008).

Para 1970, las políticas de estado y la academia retoman el interés en la innovación social y se despliegan varias corrientes de estudio que hacen madurar el tema con rapidez. Importantes autores de la época examinaron la relación que existe entre la innovación social y las presiones de las protestas estudiantiles, intelectuales y de los trabajadores, asociadas a los cambios sociales, evidenciando cómo estas situaciones de crisis y recuperación pueden provocar y acelerar la innovación social que se convertiría entonces en un condicionante de los procesos de concientización, movilización y aprendizaje (Casellas et al., 2008).

Un concepto amplio que data del inicio de los años 2000 es el siguiente: la innovación social se puede considerar como el conjunto de acciones encaminadas a la satisfacción de necesidades sociales que el mercado o el gobierno no alcanzan a cubrir, por medio de la transformación de las relaciones sociales que involucra el empoderamiento y la movilización socio política (Leubolt et al., 2017). Otro concepto que enfatiza las características de la innovación social, según Moulaert (como se citó en Peyré, 2016) se define

(...) como la satisfacción de las necesidades humanas alienadas a través de la transformación de las relaciones sociales: transformaciones que ‘mejoran’ los sistemas de gobernanza que guían y regulan la asignación de los bienes y los servicios destinados a satisfacer aquellas necesidades, y que establecen nuevas estructuras y organizaciones de gobernanza (foros de discusión, sistemas políticos de toma de decisiones, empresas, intermediarios, sistemas de asignación...) (MOULAERT, 2008, p. 10).

En este sentido, se infiere que la innovación social se enfoca hacia transformaciones profundas de las relaciones sociales, políticas y de mercado para enfrentar los retos de la exclusión.

A diferencia de la innovación social, la innovación inclusiva está orientada a la producción de nuevos productos, servicios y procesos para las necesidades de personas excluidas casi

siempre por sus bajos ingresos y que pueden ser generadas por los esfuerzos conjuntos o individuales del gobierno, las empresas, organizaciones no gubernamentales o personas en general (Foster & Heeks, 2013).

Peyré (2016), en su artículo concluye al respecto de los 2 términos implicados que:

- Las innovaciones sociales comparadas con las innovaciones inclusivas, tienen un alcance más amplio y complejo al cambio no solo social, sino político, capaz de crear nuevas visiones, intenciones, dinámicas organizacionales e institucionales de la sociedad civil como la empresa, las comunidades locales, las relaciones comunitarias o entre grupos (empoderamiento) e identidades; por esta razón se toman mucho más tiempo y se consideran innovaciones de largo aliento.
- Las innovaciones inclusivas cobran su importancia en términos prácticos con respecto a la rapidez con que las acciones pueden ser llevadas a cabo ya que son más comprensibles para el público en general y pueden ser potenciadas a través de las políticas públicas.

Con base en los conceptos anteriormente expuestos la innovación inclusiva no puede considerarse entonces como un nuevo nombre para el concepto de innovación social ya que tienen enfoques incomparables; tampoco puede decirse que una depende o es consecuencia de la otra pues se desarrollan en contextos y tiempos diferentes; lo que sí se infiere es que ambos conceptos tienen cabida para aportar al desarrollo de los países y la disminución de las desigualdades.

1.2. Innovación inclusiva

La definición de la innovación inclusiva viene contextualizada históricamente para los países en desarrollo, por un lado, por la Teoría del Desarrollo estructuralista que explica el subdesarrollo de los países latinoamericanos como una transición inadecuada de la economía primaria a una industrializada donde la tecnología solo pudo ser incorporada por una parte reducida de la población que tenía ingresos altos, quedando la mayoría excluidos

de los beneficios que trae para la economía la tecnología (Pérez & Sanabria, 2017). Por el otro lado, el modelo de innovación convencional (mainstream innovation) se ha concentrado en ofrecer nuevos bienes y servicios para mejorar el bienestar de los consumidores que tienen ingresos medio-alto (Heeks et al., 2014).

Es por esta razón que los estudios sobre la innovación vienen siendo enfocados hacia el desarrollo inclusivo o prosperidad compartida debido a que la innovación convencional se viene asociando con el crecimiento de la inequidad en tanto deja por fuera de su oferta a los grupos de bajos ingresos, mientras que la innovación inclusiva se asocia con la reducción de esa inequidad (Heeks et al., 2014).

Antes de terminar los años noventa el tema del desarrollo de los países había tenido un receso entre los estudiosos, pero en las últimas décadas este tema ha pasado por cambios dramáticos: nuevos términos como “frugal innovation”, “reverse innovation”, ‘Jugaad innovation’, ‘Bottom of the Pyramid (BOP) innovation’, ‘Gandhian innovation’, ‘pro-poor vs. from-the-poor innovation’, ‘long tail and long tailoring innovation’, ‘below-the-radar innovation’ “transformative innovation, y por supuesto ‘inclusive innovation’ vienen siendo estudiados con mucho interés (Pansera & Owen, 2018a).

Dentro de la construcción teórica que aún se tiene sobre la innovación inclusiva varios autores ponen diferentes nombres al concepto pero, la mayoría de ellos enfocan su definición de acuerdo a dos condiciones: si la inclusión se presenta durante alguna de las etapas del proceso de innovación o si la inclusión se asocia a la producción de bienes y servicios para los excluidos (Gras et al., 2017).

De acuerdo con el propósito de este trabajo de grado, sólo se resaltarán las definiciones más afines al problema de investigación: Un primer autor (Fressoli et al., 2014), precisa la Innovación de Base (Grassroots innovation) como las formas alternativas de creación de conocimiento y procesos de innovación. Esta innovación puede estar dirigida a fomentar la

inclusión como un proceso (cuando la comunidad participa en el diseño de una tecnología), como un resultado (prestando servicios para grupos marginados) o como un cambio estructural (cuando diferentes actores participan en la formulación de políticas públicas de Ciencia Tecnología en Innovación).

Sobre Innovación Frugal hay un segundo autor (Bound & Thornton, 2012), que la define como innovaciones que convierten la escasez de recursos financieros, materiales o institucionales en una ventaja. Utilizando una serie de métodos minimiza el uso de recursos para la producción y entrega de productos a un costo dramáticamente bajo para lograr llegar a la población excluida.

La tercera definición que enriquece la conceptualización del tema es la de Innovaciones a favor de los pobres (pro-poor innovation), propuesta por (Ramani et al., 2012) que la explica como las innovaciones dirigidas a los pobres que se encuentran en la base de la pirámide por sus bajos ingresos y que atienden las necesidades esenciales como salud, vivienda, alimentos, agua, saneamiento o aumentar la capacidad de generar ingresos. En este caso de la pro-poor innovation, la inclusión puede darse en el proceso y en el producto.

Desde una perspectiva más industrial, Mytelka (como se citó en Gómez, 2017) nombra la innovación inclusiva como un proceso de aprendizaje en cuanto se puedan hacer modificaciones de producto o servicio, es decir, innovaciones incrementales en países en desarrollo que sean útiles para su población excluida y que no serían consideradas innovaciones en el resto del mundo.

Al respecto OCDE (2013) por ejemplo, sugiere nuevas formas de redistribuir la riqueza y reducir la inequidad por medio de la innovación: impactando directamente la distribución de los ingresos, soluciones que aumenten el bienestar de los pobres (innovación frugal) y a través de las innovaciones creadas por las personas excluidas y para ellas mismas. Un concepto importante dentro del constructo de innovación inclusiva es la definición de

exclusión social, que de acuerdo con (Heeks et al., 2014) limita los grupos que históricamente han sido considerados como marginados a las mujeres, los jóvenes, los discapacitados, las minorías étnicas (Codagnone et al., 2009) y de manera principal son los pobres, quienes presentan niveles de ingresos muy bajos.

Una definición más amplia y coherente con el enfoque del presente estudio la hace Sen (2000) quien aclara el término de la exclusión social como la privación de dos dimensiones: privación constitutiva, que limita o impide acceder al individuo a una estructura social (p. ej., privación de la libertad política, los servicios económicos, las garantías de transparencia, las oportunidades sociales y de seguridad), y privaciones instrumentales, que limitan al individuo a acceder a los instrumentos para desarrollar una vida plena (p. ej., no tener acceso a educación o a un trabajo). En la misma línea, según Sen (2000), se define la innovación inclusiva como: “aquellas innovaciones que resultan en una solución que contribuye a reducir la exclusión social y la privación de capacidades (constitutiva e instrumental) que padecen los sectores de la población más desfavorecidos (...)” (Gras et al., 2017, p.64).

En tabla 4, se resumen las principales definiciones afines al concepto de innovación inclusiva que le apuntan al objetivo de esta investigación:

Tabla 4. Definiciones innovación inclusiva y términos relacionados

AUTOR Y AÑO	TÉRMINO	DEFINICIÓN
Banco Mundial 2013	Innovación inclusiva	“Innovación inclusiva la que contribuye a extender el acceso asequible a productos y servicios de calidad que creen o acrecienten las oportunidades de subsistencia de las poblaciones excluidas” (Prado, 2016).
Shyama Ramani Shuan SadreGhazi Geert Duysters 2012	Pro-poor innovations	Innovaciones que satisfacen las necesidades esenciales de los pobres, como la atención médica, la vivienda, los alimentos, el agua y el saneamiento o mejoran la productividad y la capacidad de generación de ingresos (Ramani et al., 2012).

AUTOR Y AÑO	TÉRMINO	DEFINICIÓN
Kirsten Bound Ian Thornton 2012	Innovaciones frugales	La innovación frugal responde a las limitaciones de recursos financieros, materiales o institucionales, y convierte estas limitaciones en una ventaja. Minimizando el uso de recursos en desarrollo, producción y entrega, o aprovechándolos de nuevas formas, la innovación frugal da como resultado productos y servicios de costos dramáticamente más bajos, superan a la alternativa y pueden realizarse disponible a gran escala.
Anil K. Gupta 2000	Grassroots innovation	La innovación de base se define como un producto o proceso innovador creado en la base de la pirámide, generalmente debido a la necesidad, las dificultades y los desafíos que presenta esta población
C. K. Prahalad 2012	Innovaciones para la Bottom/base of pyramid	Innovaciones con conciencia, acceso, asequibilidad y disponibilidad para los mercados de la base de la pirámide

Nota: elaboración propia a partir de la revisión de la literatura

1.3. La industria creativa y cultural

La construcción conceptual de la industria creativa y cultural nace hacia la década de los 80 en Europa, cuando académicos, agentes sociales y políticos resaltaron la posibilidad de revitalizar la pos-industrialización de las principales ciudades a través del desarrollo de espacios y actividades culturales con una visión de “ciudad creativa”. Para los años 90, sociólogos, geógrafos y economistas británicos y estadounidenses exploran las industrias culturales como un abanico de sectores que atraviesan las industrias manufactureras y de servicios como un fenómeno de crecimiento en las economías regional y nacional (Markusen et al., 2006).

El sociólogo Hesmondhalgh (como se citó en Markusen et al., 2006) define la cultura como "el sistema significativo" a través del cual una sociedad el orden se comunica, reproduce, experimenta y explora ". Industrias culturales, entonces, están directamente involucrados en la producción de significado social en forma de textos y símbolos. A partir de esta definición, la literatura ha diversificado el concepto poniendo nombres diferentes de acuerdo con sus adaptaciones y necesidades: industrias de primera comunicación, industrias culturales, industrias creativas, industrias del ocio, industrias del entretenimiento, industrias de contenidos, industrias protegidas por el derecho de autor, industria turística, economía cultural, economía creativa, economía del entretenimiento, diversión, cultura y esparcimiento. Algunas de las definiciones de las entidades que más se han involucrado en la industria se muestran en la tabla 5:

Tabla 5. Definiciones industria creativa y cultural

Término	Concepto	Autor
Industria cultural (SELA, 2011)	Industria que combina la creación, producción y comercialización de contenidos intangibles de naturaleza cultural, generalmente protegidos por derecho de autor que puedan tomar la forma de bienes o servicios	UNESCO
Industrias creativas y culturales (SELA, 2011)	“al combinar creatividad y bienes, nace una nueva clase de productos conocidos como “bienes y servicios creativos”, de los cuales los “bienes y servicios culturales” constituyen un subgrupo conformado por productos de contenido artístico o cultural además de creativo	UNCTAD
Industrias de derecho de autor (OMPI, 2015)	Las “industrias relacionadas con el derecho de autor” son aquellas que operan bajo la protección del derecho de autor (entendido como el derecho de propiedad sobre una obra o creación literaria o artística) y los derechos conexos	OMPI

<p>Industria de contenidos</p>	<p>Las industrias de contenidos son la editorial, cine, televisión, radio, discográfica, contenidos para celulares, producción audiovisual independiente, contenidos para Web, juegos electrónicos, y contenidos producidos para la convergencia digital (cross media).</p>	<p>Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)</p>
<p>Economía naranja (Luzardo et al., 2017)</p>	<p>el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual</p>	<p>BID</p>
<p>Economía Naranja (Mincultura, 2020a)</p>	<p>Es una herramienta de desarrollo cultural, social y económico. Se diferencia de otras economías por el hecho de fundamentarse en la creación, producción y distribución de bienes y servicios, cuyo contenido de carácter cultural y creativo se puede proteger por los derechos de propiedad intelectual.</p>	<p>Ministerio de Cultura Colombia</p>
<p>Industrias creativas (Congreso de la República, 2017)</p>	<p>Comprenden los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor.</p>	<p>Congreso de la República de Colombia</p>
<p>Campo cultural (DANE, 2017)</p>	<p>Para efecto de la medición económica de las expresiones culturales se ha propuesto definir el campo cultural como: “Un conjunto de actividades humanas y sus elaboraciones, cuya razón de ser es la creación, interpretación, transmisión, conservación, preservación, gestión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos referidos a las artes y el patrimonio”</p>	<p>DANE</p>

Nota: elaboración propia a partir de los autores citados.

Buitrago & Duque (2013) plantean que los factores que se encuentran en común entre estas definiciones es que tienen como insumos el arte, la cultura y la creatividad, la mayoría de los sectores tienen que ver con los derechos de propiedad intelectual, en especial con los derechos de autor y tienen una función directa en una cadena de valor creativa. Adicional a esto, todas las definiciones van dirigidas hacia el desarrollo económico.

1.4. Los emprendimientos creativos y culturales

El emprendimiento es una de las actividades que atraviesa transversalmente la industria creativa y cultural. Los emprendedores creativos han desarrollado nuevas habilidades como la solución de problemas complejos, el pensamiento crítico, la inteligencia emocional, la flexibilidad cognitiva y por supuesto la creatividad que les ha permitido intervenir e innovar en sectores que antes eran impensables. Uno de las características más llamativas de estos nuevos negocios, es el protagonismo del diseñador como fundador o cofundador (Luzardo et al., 2017).

1.4.1. *Emprendimientos Creativos y culturales en el mundo*

La acelerada globalización económica, de las comunicaciones y la cultura que vienen transformando el mundo en las últimas décadas, son condiciones favorables para que la industria creativa y cultural tome un papel central en las economías regionales. Según las cifras reportadas por (UNESCO, 2010), la industria de manera global viene comportándose así:

Se estima que las industrias culturales y creativas contribuyen en torno al 7% del PIB mundial, y entre el 2% y 6% al PIB de las economías nacionales: 2,6% del PIB de la Unión Europea, con cinco millones de empleados en el sector; 4,5% del PIB en los países del MERCOSUR (promedio); y en torno al 2,5% en los países de la región andina con Chile incluido. En la República Popular China, la contribución alcanza al 2,15% con una tasa de crecimiento anual en torno al 7%. Si bien estas cifras responden a metodologías de cálculo diferentes, son indicativas de la importancia económica y comercial de este sector (p.17).

La región que lidera el desarrollo de los emprendimientos creativos y culturales en el mundo es la región Asia – Pacífico, ya que aporta el 33% de los ingresos del sector y el 43% de los empleos, esto se explica por un número amplio de usuarios y una clase media floreciente que desarrollan y consumen videojuegos y películas, además de los avances en arquitectura (Dinero, 2015). En segundo lugar se encuentra Europa que contribuye con el 32% de los ingresos del sector y el 26% de los puestos de trabajo, con el sector publicitario más fortalecido del mundo y una concentración importante de monumentos, escuelas de arte y museos más visitados del mundo (Dinero, 2015). El tercer lugar lo ocupa Estados Unidos quien es líder mundial en ventas de películas y contenidos de televisión, tiene una robusta industria musical y de artes escénicas y participa con el 28% de las ventas del sector y el 16% de los empleos (Dinero, 2015). Para América Latina las cifras no son tan alentadoras como para estos líderes, pero se evidencia gran potencial de crecimiento con su invaluable riqueza cultural y creativa y por el momento aporta el 6% del total de ventas de la industria (Dinero, 2015).

1.4.2. *Emprendimientos creativos en América Latina y el Caribe*

América Latina ha mostrado, por un lado, un crecimiento económico importante y sostenido durante la última década, evidenciado en un Producto Interno Bruto (PIB) duplicado y un mayor acceso a la financiación internacional y, por otro lado, se consolidan como las economías más desiguales del mundo. El BID ha tenido en cuenta estos aspectos para identificar tres desafíos para la región en términos de Industria Creativa y Cultural: la exclusión social y desigualdad, el bajo nivel de productividad e innovación y la integración económica de la región rezagada (Rodríguez, 2018).

Uno de los estudios claves que se han hecho sobre la economía creativa en América Latina es el *Economic Impact of the Creative Industries in the Americas* en 2013 elaborado por la Oxford Economics por solicitud de la Organización de los Estados Americanos, el BID y el Consulado Británico. Este estudio reveló la verdadera contribución y potencial económico de los emprendimientos creativos y culturales de América Latina y el Caribe a partir de los

datos disponibles y hace un énfasis especial en resaltar una característica de la región que puede convertirse en ventaja frente al mundo: la megadiversidad cultural que poseemos. (Oxford Economics, 2014).

A partir de este potencial que representan los emprendimientos creativos y culturales para la región, varias instituciones le han apostado y le siguen apostando a la medición de los resultados económicos y aportes sociales que hacen estos emprendimientos a sus países y regiones para la toma de decisiones individuales y conjuntas. Entre estas instituciones tenemos: el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (Unctad), las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal), el Observatorio Iberoamericano de la Cultura (OIBC) y los sistemas nacionales de información y medición de cada país (Rodríguez, 2018).

1.5. Identificación de emprendimientos creativos y culturales de Medellín

La exploración inicial que se hizo para encontrar posibles fuentes de información de las cuales se pudieran obtener mapeos o bases de datos de emprendimientos formales e informales de economía naranja, comienza por la búsqueda de información en las páginas web de instituciones involucradas en el sistema de innovación de la ciudad, una vez identificados algunos posibles contactos lo segundo fue escribir a los correos electrónicos, hacer llamadas telefónicas o enviar mensajes de WhatsApp a personas claves para presentar la investigación y tratar de establecer algún vínculo o flujo de información en doble vía. Al mismo tiempo se inició una búsqueda por redes sociales de colectivos culturales, emprendedores, empresas, corporaciones, gestores culturales, intermediarios relacionados y otros interesados.

Esta búsqueda de listados, mapas y bases de datos de emprendimientos creativos y culturales a nivel nacional y local, coincide con el inicio del fenómeno mundial de la pandemia del Covid-19 y el confinamiento a nivel nacional, que condujo a un nivel de incertidumbre en todos los aspectos humanos. En el momento de la solicitud de la información las organizaciones se estaban reacomodando, muchos emprendimientos presentaban alto riesgo de desaparecer y la forma de comunicación de la sociedad se transformaba de la era presencial a la virtual. Esta situación particular, que coincide con el alcance transversal de la investigación, interfirió de alguna manera en la consecución de la información.

En la tabla 6 se evidencia la gestión de la búsqueda de emprendimientos creativos y culturales y las entidades consultadas, la fecha de consulta, el medio y la respuesta enviada.

Tabla 6. Búsqueda de emprendimientos creativos y culturales en la ciudad de Medellín

Institución o persona consultada	Fecha de solicitud	Medio	Solicitud	Respuesta
Decana facultad Artes y Humanidades ITM	Marzo 12 de 2020	Correo electrónico	Contactos de los ponentes del 2do Encuentro de Economía Naranja	Sin respuesta
Conexión 3e Cámara de Comercio de Medellín	Abril 04 de 2020	Correo electrónico	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información.	Sin respuesta
Conexión 3e Cámara de Comercio de Medellín	Abril 14 de 2020	Correo electrónico Llamada telefónica	Articulación ITM-Conexión 3e para que la investigación pueda ser benéfica para los emprendedores y para los propósitos de 3e a través del Centro de emprendimiento del ITM. Contactos de personas o entidades que tengan información.	Contacto erróneo de teléfono de funcionaria del Pauer <i>“escalaría el caso para revisar la posibilidad de acceder a la información, me cuentan que quien nos puede ayudar con esa gestión es desde medellín creativa, programa de alcaldía de medellin que agrupa emprendimientos creativos”</i> <i>“no es posible facilitar los datos”</i> Remite a Medellín Creativa
Creame - Incubadora	Abril 04 de 2020	Correo electrónico	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información.	Sin respuesta
Concejala de Medellín	06 de abril	WhatsApp	Mapeo de emprendedores creativos y culturales. Contactos para entrevista con actores claves.	Remite a la Presidenta del consejo municipal de cultura

Institución o persona consultada	Fecha de solicitud	Medio	Solicitud	Respuesta
Presidenta del consejo municipal de cultura	06 de abril	Correo electrónico, llamada telefónica y WhatsApp	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información.	<i>“como trabajamos en red, tenemos bastantes datos, pero por temas de habeas data, tendría que pedir los permisos a cada uno para darte sus datos de contacto, no es posible”.</i>
DANE	Abril 07 de 2020	Correo electrónico	Informe de economía naranja por ciudades. Datos de Medellín referentes al valor agregado, PIB, empleo y micronegocios.	<i>“le comunicamos que la información no está desagregada por ciudades, solo está a nivel de departamentos y nacional”.</i>
Coordinadora Maestría Industrias Creativas y Culturales UPB	Abril 14 de 2020	Correo electrónico	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información.	Remite a la Líder de proyectos del Centro de desarrollo empresarial de UPB.
Cámara de Comercio de Medellín	Abril 14 de 2020	Página web	Licencia de información	Información de tarifas desde 595 mil pesos hasta 22 millones de pesos
Funcionaria Medellín creativa	Abril 15 de 2020	WhatsApp	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información.	<i>“...las bases de datos son muy delicadas, no te las puedo pasar porque firmamos con ellos un tema de habeas data...”. “...apenas se están realizando mapeos, no hay un mapeo público en este momento...”</i>

Institución o persona consultada	Fecha de solicitud	Medio	Solicitud	Respuesta
Líder de proyectos del Centro de desarrollo empresarial de UPB.	Abril 16 de 2020	Correo electrónico	Cooperación institucional entre ITM y UPB	Remite a Investigadora del Centro de desarrollo empresarial de UPB
Investigadora del Centro de desarrollo empresarial de UPB	Abril 20 de 2020	Correo electrónico	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos. Contactos de personas o entidades que tengan información. Cooperación institucional entre ITM y UPB	<i>“soy investigadora en temas de emprendimiento, sin embargo, aún no tengo resultados en Culturales y creativos...”. “En Medellín no tengo acceso a las bases de datos que necesitas”</i>
Jefe de oficina Centro de Investigación y Extensión ITM	Abril 20 de 2020	Correo electrónico	Información sobre estos emprendimientos, localización, censos, formales, informales, características, gremios o bases de datos.	<i>“...CDT Ideas Centro de Desarrollo Tecnológico (Idiomas, Diseño, Emprendimiento creativo, Arte y Sociedad), el cual tiene en una de sus líneas estratégicas de servicios el tema de los emprendimientos creativos y culturales, dicho CDT apenas este año empezaba gestiones operativas pero debido a la contingencia está quieto...”. “...Ninguna base de datos”</i>
Funcionaria el Pauer	Mayo 28 de 2020	Llamada telefónica y WhatsApp	Contactos de personas o entidades que tengan información.	Remite a Ruta n
Funcionaria Ruta n	Junio 01 de 2020	Correo electrónico		Envía archivos de Power Point de presentaciones a entidades.

Nota: elaboración propia

De la misma manera y dado el alcance y los medios de financiación de la investigación, la exploración por redes sociales que se hizo por medio de referencias del círculo social, laboral y académico de la investigadora tampoco trajo consigo bases de datos como tal, no fue posible elaborar una ecuación de búsqueda o un hilo conductor que conectara la ubicación de algunos emprendimientos creativos y culturales.

Dadas estas condiciones de falta de mapeos y bases de datos públicas sumada a la imposibilidad de hacer búsquedas presenciales por mandato nacional de confinamiento en algunos lugares de interés, los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva fueron identificados por medio del relato de los actores del sistema de innovación entrevistados.

Los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva identificados en la ciudad de Medellín son: Arbusta, La Casa de Carlota, Graffitour, Corporación Combos, Corporación las Guerreras del Centro. En el capítulo 5 después de haber determinado las características de la innovación inclusiva encontradas en la literatura y en los casos de estudio analizados, se detallará su contexto, formas de participación de la población excluida, impacto en los excluidos y proyección.

Capítulo 2: Características de los emprendimientos creativos y culturales y de la innovación inclusiva: revisión bibliográfica

En el primer capítulo se desarrollaron los conceptos teóricos sobre la innovación inclusiva y los emprendimientos creativos y culturales que son los temas focales de esta investigación. Sobre la innovación inclusiva se presenta la discusión conceptual que aún se encuentra en construcción entre diferentes autores. Sobre la industria creativa y cultural se expusieron sus orígenes teóricos y la evolución en términos económicos que viene teniendo la industria en el mundo y en Colombia. Teniendo claro este marco conceptual sobre el que se enmarca la investigación, este segundo capítulo avanza hacia la caracterización de los temas principales de interés para dar respuesta al tercer objetivo específico que es determinar características que hayan contribuido al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva, en el estado del arte.

2.1. Características de los emprendimientos creativos y culturales

2.1.1. *Características de la industria creativa y cultural*

A continuación, se detallan las características de los aspectos más relevantes que integran la industria Creativa y Cultural y que ayudarán a entender la relación que tienen con las características de la innovación inclusiva:

Sobre la inversión: debido a la amplitud de los sectores de este mercado, cada industria utiliza medios de distribución, tecnologías y materiales diferentes y en esta medida necesitan niveles desiguales de inversión. Por ejemplo, las industrias relacionadas con los medios de comunicación implican una inversión mucho más alta que la industria de las artes escénicas debido a que impactan a un público más amplio. Esto a su vez, da cabida a barreras de entrada por la alta inversión y posiciones de monopolio. Este ítem de la

inversión debe tenerse en cuenta al momento de calcular la contribución económica de las industrias creativas y sus actividades conexas (OMPI, 2015).

Tipo de productos: se pueden considerar bienes públicos, ya que la mayoría de los bienes y servicios presentan características de no rivalidad y no exclusión. Un ejemplo claro es una transmisión por radio, no es posible excluir a alguien, a menos que no tenga un radioreceptor, de escuchar un programa o una canción. Los bienes públicos generan unos fallos de mercado que hacen necesario la intervención del gobierno (Benavente & Grazi, 2017).

Desde la demanda: se han estudiado las modalidades de consumo de los productos y servicios derivados de la industria creativa y se identifican 2 tipos de demanda, una directa que es cuando el usuario consume el producto tal y cómo ha sido creado y una indirecta, cuando el consumidor usa el producto de una manera más compleja, lo modifica o lo traslada a otro servicio en un uso secundario (OMPI, 2015).

Con respecto a la calidad de los productos: asegura la OMPI que la demanda de los productos creativos no se ve tan influenciada por la calidad debido a que es un atributo subjetivo, como por la publicidad dirigida a nichos de mercado, modas, formatos, otros productos o servicios que se incluyen en el paquete de distribución, etcétera.

Desde la oferta: se pueden resaltar tres características que aplican para la mayoría de los productos y servicios creativos, una es la búsqueda constante de la novedad ligado directamente con el riesgo, la segunda es que son productos y servicios diferenciados, no son productos sustitutivos debido a que la creatividad está ligada a la experiencia que no se puede sustituir fácilmente por otra (OMPI, 2015). La tercera, es la probabilidad de que las actividades de esta industria generen externalidades positivas de **conocimiento** porque encierran contenidos intangibles, ideas, conceptos que pueden inspirar a otras personas para desarrollar nuevos contenidos, de **producto** porque el lanzamiento de un producto

puede desencadenar el desarrollo de productos asociados al primero y de red porque una actividad puede beneficiar a otros agentes que comparten la misma ubicación, por ejemplo los sitios patrimoniales (Benavente & Grazi, 2017).

En lo que tiene que ver con el **mercado laboral** de los creativos se puede decir de manera general que el poder de negociación de los artistas se debilita considerablemente por el aumento permanente de la oferta de trabajadores creativos en estas industrias (Mincultura, 2019). Otro riesgo para el mercado laboral de la industria, tiene que ver con el rápido cambio que exige la demanda de habilidades, lo que genera una brecha constante entre el conocimiento y la capacitación que requiere el sector (Benavente & Grazi, 2017).

2.1.2. *Emprendimientos creativos y culturales en Colombia*

Tal como lo define el Observatorio de Cultura y Economía de Colombia (citado en el El Pauer, 2018) los emprendimientos creativos y culturales se pueden definir como la consolidación de una idea de negocio, empresa u organización, que genera valor por medio de la transición de bienes y servicios culturales y creativos a través de procesos económicos basados en el riesgo, la creatividad y la innovación. En este sentido el país está haciendo un esfuerzo por estructurar una política de economía cultural y creativa que permita tener un marco referencial para el diseño de estrategias y la implementación de las actividades dentro de un ecosistema creativo.

Un ecosistema creativo se puede interpretar como un sistema compuesto de emprendimientos, comunidades, organizaciones, plataformas, colectivos, instituciones e individuos que habitan, trabajan e interactúan en los ámbitos de la creación, dentro de un área geográfica específica, basan sus prácticas en la buena gestión de la propiedad intelectual y aportan valor agregado como la innovación, el conocimiento y el arraigo cultural a la economía creativa. Las dinámicas más destacadas del ecosistema creativo colombiano, de acuerdo con Conexiones Creativas (2019), son:

Las **comunidades**: los procesos creativos se ven afectados positiva o negativamente por las relaciones que se generen entre las comunidades que pueden ser de carácter asociativo o conflictivo debido a intereses diferentes.

La **asociación y colaboración**: los ecosistemas se enriquecen en la medida en que los diferentes actores sean más transversales, intergeneracionales e interdisciplinarios.

Las organizaciones y agentes activos: los ecosistemas serán más potentes y permanentes en cuanto roles de los actores sean diversos y las interconexiones sean eficientes y fluidas.

Las **políticas públicas**: ya no solo deben ser para promover el desarrollo sino con un sentido social profundo, ya que en Colombia específicamente la cultura permea todos los fenómenos sociales.

El **mercado**: debe ser vigilado ya que la independencia, la libertad y las capacidades creativas deben ser defendidas de acuerdo con una escala de valores justa.

Las **tecnologías**: pueden comportarse como vehículo de transformación y modeladoras de cambios y a su vez el ecosistema debe estar atento a las tendencias de automatización robótica y algoritmos para reaccionar adecuadamente.

La **sociedad y la historia**: la potencia de la creación renueva la conciencia colectiva, es saludable para la transformación social a través de formas inéditas de conocimiento derivadas de la práctica creativa.

La **concentración**: la generación de nodos o zonas regionales donde converjan la Tolerancia, el Talento y la Tecnología hace que las ideas y las personas circulen con facilidad.

2.1.3. Emprendimientos creativos y culturales en Medellín

El Acuerdo municipal 074 de 2017, “por medio del cual se adopta e integra la Política Pública de Desarrollo para el Municipio de Medellín” establece las estrategias y acciones que el Gobierno local implementará para mejorar, diversificar y ampliar la base económica local y mejorar las tasas de crecimiento de la productividad (Concejo de Medellín, 2017).

Alineada con la política de Ciencia, Tecnología e innovación del país utilizada como palanca del desarrollo económico, el gobierno local prioriza las siguientes áreas como conductoras del desarrollo productivo (Medellín, 2019).

Áreas de especialización: territorio verde y sostenible; región inteligente, medicina avanzada y bienestar, región emprendedora e industria sostenible e inclusiva.

Áreas de fortalecimiento: comercio agro industria y turismo

Áreas de oportunidad: actividades culturales y creativas.

En su artículo 11, el Acuerdo 074 explica que las áreas de oportunidad son “industrias emergentes que muestran una rápida pida expansión en la ciudad, tanto en número de empresas, como en el portafolio de bienes y servicios ofrecidos; cuyo estado incipiente hace necesaria una intervención diferenciada”(Concejo de Medellín, 2017).

2.2. Estrategias de fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales

2.2.1. En Colombia

En Colombia la normatividad sobre la industria cultural inicia con la Ley 25 de 1985, por medio de la cual se conceden facultades extraordinarias al presidente de la República para crear el Fondo de seguridad social del artista colombiano, de ahí en adelante las normas

transversales al sector de la cultura han sido en promedio 18 entre derechos, leyes, documentos CONPES, decretos y planes nacionales (DANE, 2017).

El Plan Nacional de Desarrollo 2018-2020 “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad” presenta frente al tema de las industrias creativas, tres frentes de trabajo, el primero es la Creatividad y Desarrollo que contempla el fortalecimiento de los programas nacionales de concertación y estímulos, la formación artística y cultural, el fomento a la gestión cultural en los territorios y la consolidación de espacios para procesos artísticos y culturales. El segundo frente de trabajo es Patrimonio y Memoria que contempla la memoria de los territorios, la memoria construida y la memoria de los territorios. Finalmente, el tercer frente lo llamó Economía Naranja (Mincultura, 2019).

De igual manera el Plan de Nacional de Desarrollo 2020-2022, también nombrado “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad”, incorpora dos grandes pactos relacionados directamente con la Industria Creativa y Cultural del país. El primero, lo llama “Juventud naranja: todos los talentos cuentan para construir país”, cuya premisa fundamental es la construcción de proyectos de vida legales y sostenibles con base en las habilidades y talentos de los jóvenes, en el marco de la Cuarta Revolución Industrial. El segundo pacto lo titula “Pacto por la protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la economía naranja”, cuya ruta para el 2030, las industrias creativas y culturales se consolidarán y aportarán al crecimiento de la economía del país y a la creación de empleo de calidad (Departamento Nacional de Planeación, 2019).

La Ley 1834 de 2017, denominada Ley Naranja por medio de la cual se fomenta la economía creativa, es la más reciente norma que le da un impulso a esta industria. En esta Ley el gobierno plantea la estrategia de las 7i, que puede verse resumida en la Tabla 7. Estrategia de aplicación Ley 1834 de 2017, que servirá para la gestión pública capaz de darle aplicación a su contenido:

Tabla 7. Estrategia de aplicación Ley 1834 de 2017

Estrategia	Descripción	Instrumentos
Información	levantamiento de información constante, confiable y comparable sobre los sectores de la economía	Sistema de Información de Economía Naranja (SIENA), reporte naranja, mapeos regionales, red de observatorios
Instituciones	articulación del sector público, privado, mixto y no gubernamental. Los instrumentos utilizados para esta estrategia son el Plan de desarrollo y Ley del plan, la reglamentación de la Ley de financiamiento y las agendas creativas	Consejo Nacional de la Economía Naranja conformado por: El Ministerio de hacienda y crédito público con Findeter, el Ministerio del trabajo con el SENA, el Ministerio de Comercio, industria y turismo con Fontur y Bancoldex, la superintendencia de industria y comercio, Artesanías de Colombia, Fondo de garantías, Colombia Productiva, Procolombia, Innpulsa, el Ministerio de educación nacional, el Ministerio de Tecnologías de la información y comunicaciones, el Ministerio del interior con la Dirección Nacional de Derecho de Autor DNDA, el Ministerio de Cultura, el Departamento Nacional de Planeación, el Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE y Colciencias
Industria	fortalecimiento, formalización y adecuación de las industrias creativas	Programa Sacúdete, Laboratorios de innovación y diseño artesanal, Incubación de empresas a través del Fondo Emprender, Apps.co, Aceleración y escalamiento de empresas: Mega i, Aldea Naranja, Capital Naranja, Mega Up, Estación C, y N.EX.T, Fábricas de productividad, Bancoldex, fondo para la Economía Naranja línea exclusiva de apoyo, Experimento la naranja, líneas de crédito tradicionales, Cemprende campus de emprendimiento exponencial
Integración	promoción de acuerdos internacionales para que la industria creativa fortalezca sus exportaciones	Programa Nacional de concertación Mincultura, Mercados culturales y creativos, fortalecimiento de clústeres – Hoja de ruta naranja y encadenamientos productivos, Internacionalización: promoción de exportaciones, turismo, atracción de inversión, Mesa de comunicaciones y sello Colombia Crea, Pines naranja.
Infraestructura	desarrollo de infraestructura física y virtual y su acceso inclusivo	Proyectos con regalías, línea reactiva FINDETER para infraestructura dura y blanda y los estudios de factibilidad y desarrollo de ADN e incentivos de obras por impuestos.

Estrategia	Descripción	Instrumentos
Inspiración	promoción de escenarios locales, virtuales, nacionales e internacionales para inspirar la cultura participativa	Programa Nacional de estímulos, la política de derecho de autor y los derechos conexos, los sellos de denominación de origen y registros de marcas individuales, colectivas y de certificación y Crea Digital con recursos para producción de contenidos digitales.
Inclusión	promoción de las industrias creativas como vehículos de integración y resocialización como generadoras de oportunidades laborales y económicas	Cierre de brechas sectoriales y diseño de cualificaciones, las escuelas taller, taller escuela y escuela taller naranja, las competencias artísticas, científicas y tecnológicas en la educación básica y media y el fomento al emprendimiento, empresarismo, creatividad e innovación en la educación media.

Nota: elaboración propia con base en (Congreso de la República, 2017) y (Mincultura, 2019).

A través de esta estrategia de aplicación por medio de la estrategia de las 7i, la ley 1834 está encaminada, a promover la economía de este sector, pero también a corregir los fallos del mercado que este presenta, por ejemplo, fallos en la información pueden ocurrir cuando las personas no tienen la información o educación suficientes para valorar la cultura apropiadamente, en este caso el gobierno deberá concientizar a los consumidores sobre el valor real de los bienes creativos. Otro fallo ocurre, cuando los ingresos de los colombianos son tan bajos que priorizan los bienes de consumo esenciales y servicios básicos y no alcanza el presupuesto para los bienes culturales, en este caso el gobierno debe apoyar este consumo en poblaciones pobres (Benavente & Grazi, 2017). Debido a estos factores y porque los productos y servicios creativos se pueden considerar un bien público, es fundamental entender el alcance, tipo de políticas públicas y las acciones del gobierno nacional frente a la industria ya que es uno de los actores del sistema de innovación objeto de este estudio.

2.2.2. Clasificación y gobernanza de la política pública en la economía naranja

El BID es una de las instituciones a nivel regional que lidera el estudio, la medición y el impacto de las actividades creativas y culturales sobre las economías de cada país, es por esta razón que se convierte en un referente para la determinación de aspectos relevantes

que afecten el sector. Con respecto a la clasificación de las actividades de la Economía Naranja que hace el BID, tenemos que el banco considera que el universo naranja está compuesto por 3 categorías (Buitrago & Duque, 2013):

Convencionales: editorial, libros, impresión, jornales académicos, revistas, periódicos, literatura, bibliotecas, audiovisual, cine, televisión, fotografía, video, fonografía, discografía y radio.

Otras: artes visuales y escénicas, conciertos y presentaciones, teatro, orquestas, danza, ópera, artesanías, diseño, moda, turismo cultural, arquitectura, museos y galerías, gastronomía, productos típicos, ecoturismo y deportes.

Nuevas: multimedia, publicidad, software, videojuegos y soportes de medios.

Adicional a estas tres categorías, el BID considera que las áreas que soportan la creatividad son: la investigación, desarrollo e innovación creativo y cultural, la formación técnica especializada en actividades creativas, la gobernanza (institucionalidad) y derechos de propiedad intelectual y la educación profesional creativa.

Por su parte, el gobierno colombiano clasifica los diferentes sectores que conforman la industria creativa y cultural del país en 3 grupos. Esta clasificación está en sincronía con los códigos de clasificación industrial internacional uniforme (CIIU) que es la forma como se clasifican las actividades económicas de acuerdo con sus procesos productivos y para los cuales, el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) determinó 101 *actividades naranja*, actividades económicas de inclusión total y parcial relacionadas con la industria Creativa y Cultural. En la Tabla 8. Clasificación de los sectores de la ICC en Colombia, se desglosan los grupos y subgrupos de la clasificación de las actividades de la Economía Naranja para Colombia:

Tabla 8. Clasificación de los sectores de la ICC en Colombia

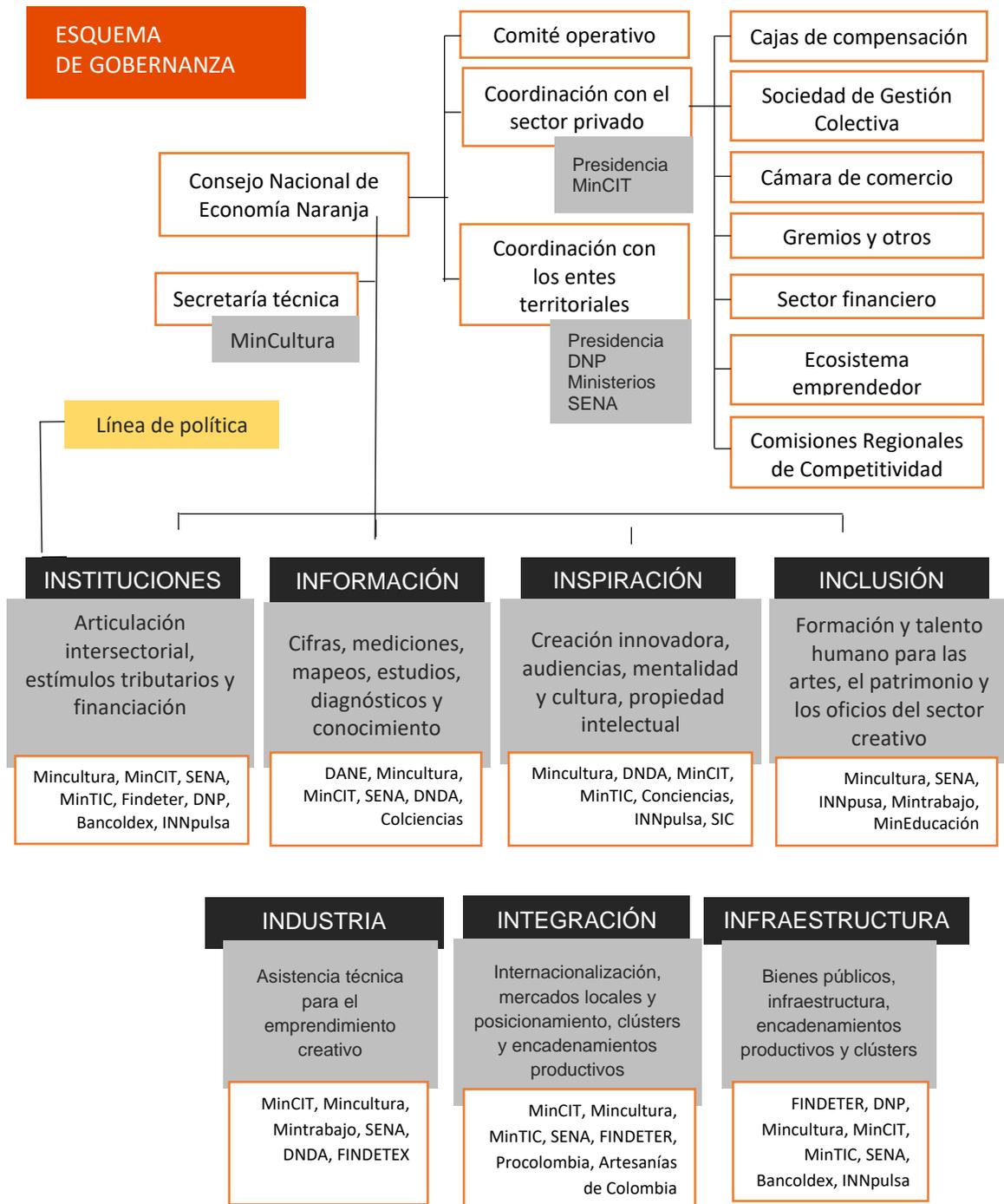
Grupo 1: Artes y Patrimonio			
Artes Visuales	Artes Escénicas	Turismo y Patrimonio cultural	Educación
Performance Video arte Fotografía Escultura Pintura	Teatro Danza Orquestas Circos Ópera Conciertos	Sitios arqueológicos Centros históricos Festivales y carnavales Archivos Bibliotecas Parques Naturales Artesanías Cocinas tradicionales Museos	
Grupo 2: Industrias Culturales			
Editorial	Fonográfica	Audiovisual	
Literatura Libros, periódicos y revistas Librerías	Música grabada	Cine Televisión Video Radio	
Grupo 3: Creaciones funcionales			
Medios digitales	Diseño	Publicidad	
Literatura Libros, periódicos y revistas Librerías	Interiores Artes gráficas e ilustración Joyería Juguetes Industrial (productos) Arquitectura Moda Mobiliario		

Nota: Elaboración propia con base Mincultura, (2019)

Para seguir analizando el alcance de la política pública, revisar la gobernanza es crucial, ya que el gobierno está llamado a solucionar los problemas de coordinación entre los actores del sistema de innovación, a eliminar los inconvenientes que presente el crecimiento de la industria y a generar la estabilidad y legitimidad que requiere el sistema por medio del establecimiento de reglas y nivelación de condiciones (Buitrago & Duque, 2013b).

En la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**, se presenta el modelo de gobernanza de la política pública de economía creativa en Colombia, que para el contexto latinoamericano, es la primera vez que un Jefe de Estado declara como una de sus principales líneas estratégicas de Gobierno a las industrias creativas, alineado con unos compromisos que presenta en su Plan de desarrollo donde le apuesta al emprendimiento cultural, la legalidad y la equidad (Mincultura, 2020b).

Figura 3. Gobernanza industrias creativas y culturales en Colombia



Nota: Adaptado de (Mincultura, 2019).

La aprobación de este esquema de gobernanza en el primer Consejo Nacional de Economía Naranja en 2018, es un avance en la articulación de esta política pública. Una característica importante de este esquema de gobernanza es que su Consejo Nacional lo preside el Ministerio de Cultura que es una entidad con larga experiencia y que coordina a otros ministerios del gabinete del presidente de Colombia, esto le da la posibilidad de convertir la Economía Naranja en una política transversal del Gobierno que pueda apuntarle al objetivo institucional que se plantearon de convertir a Colombia en un referente de innovación e industrias creativas y culturales para el mundo para el año 2022 (Mincultura, 2020b).

En el esquema anterior, también se puede ver como a través de la estrategia de los 7 ejes que guían la política pública, se articulan entidades tan importantes y con diferente origen y propósito, tanto públicas como privadas como Findeter; los Ministerios de Tecnologías de la Información y Comunicaciones; de Cultura; de Comercio, Industria y Turismo; del Interior, de Hacienda y Crédito Público, de Trabajo y de Educación; el Sena, el DANE, Procolombia, Artesanías de Colombia, entre otras, que dinamizarán el fortalecimiento de capacidades de innovación y el crecimiento sectorial (Mincultura, 2020b).

2.2.3. En Medellín

Para hacer realidad la política pública propuesta por la ciudad, de que la industria creativa sea priorizada como un área de oportunidad, las acciones que al respecto se formulen quedarán agrupadas en lo que la Secretaría de Desarrollo Económico de la ciudad, denominó Plan Intersectorial de Economía Naranja que asocia los principales procesos que se presentan en el ecosistema de emprendimiento local. En la tabla 9, se exponen los agentes que atienden cada proceso:

Tabla 9. Agentes que atienden los emprendimientos de la ICC en Medellín

Pre incubación	Incubación	Crecimiento y aceleración	Consolidación y madurez
Capital semilla CEDEZO Sello Joven Mujeres Jóvenes Talento	Medellín Creativa Parque E Épica Proyectos Acceso a Mercados El Pauer	Comisión Fílmica Programa de aceleración empresarial Turismo Creativo Ruta N: Creemos en el arte y la cultura El Pauer	Medellín Creativa Comisión Fílmica: Secretaría de Desarrollo Económico Programa de aceleración empresarial Creemos en el arte y la cultura: secretaria de la cultura El Pauer

Fuente: elaboración propia con información obtenida de (Medellín, 2019).

Para tener claro el alcance y función de cada uno de los agentes mencionados en la tabla 8, a continuación, se hace una breve descripción de cada uno.

Capital Semilla: es un programa de la Alcaldía de Medellín que busca generar y apalancar emprendimientos innovadores, con potencial de crecimiento y diferenciación, que puedan convertirse en empresas sostenibles, competitivas en mercados dinámicos y todo tipo de entornos.

Cedezo: es una estrategia de descentralización de la Alcaldía, donde el ciudadano encuentra en su Comuna, la oferta de la Secretaria de Desarrollo económico, el ecosistema y actores de emprendimiento con el fin de fortalecer sus capacidades empresariales y financieras.

Sello Joven: es una estrategia institucional que contiene proyectos para potenciar el talento joven como voluntariado juvenil, Medellín en la cabeza, Agenda Joven, Talento Joven, planeación del territorio joven, jóvenes rurales, jóvenes constructores de paz, clubes juveniles, entre otros.

Mujeres Jóvenes Talento: es un concurso que pretende aumentar la participación, el liderazgo y representatividad de las mujeres en puestos directivos, políticos, sociales, culturales, científicos y académicos, entre otros.

Medellín Creativa: es un programa de la Secretaría de Desarrollo económico diseñado por Parque Explora para fortalecer y fomentar las industrias creativas por medio del diseño e implementación de procesos virtuales de formación, creación y experimentación.

Parque E: es una incubadora de emprendimientos articulada por la Secretaría de Desarrollo económico y la Universidad de Antioquia, dedicada a poner en marcha proyectos empresariales y a fortalecer empresas de reciente creación que se proyectan como dinamizadores de la región.

Épica: es un programa de transformación empresarial de la Alcaldía de Medellín en alianza con Inexmoda, que busca desarrollar y potencial los negocios del Sistema Moda.

Programa de Aceleración Empresarial: consiste en un modelo de Acompañamiento Empresarial personalizado y especializado con el fin de incrementar el volumen de ventas y de empleados, acceso a nuevos mercados y sostenimiento a largo plazo.

Red de Acceso a Mercados: es una comunidad global articulada por Ruta N para ofrecer conocimiento y servicios especializados facilitando a los empresarios generar conexiones con las soluciones más efectivas de acuerdo con sus necesidades de expansión de mercados.

El Pauer: es una estrategia que potencia el crecimiento de proyectos creativos y culturales de Antioquia, generando oportunidades de fortalecimiento y conexión empresarial para que los creadores puedan vivir de lo que aman hacer.

Comisión Fílmica de la Secretaría de Desarrollo Económico: busca el fortalecimiento de la industria audiovisual y cinematográfica, promoviendo la competitividad de las empresas productoras y los profesionales del sector.

El proceso transversal que acompaña los anteriores actores y aplica para todos los tipos y estados de emprendimientos creativos y culturales es la formación técnica laboral en áreas del sector creativo, que para 2019 cuenta con los programas de: asistente en producción audiovisual, desarrollador de videojuegos, animación 3D-VFX y la escuela de cine del Instituto Tecnológico Metropolitano.

La secretaría de Desarrollo Económico ha creado el Programa Medellín Creativa para acompañar a las empresas y emprendimientos de las industrias creativas y culturales de la ciudad, en la construcción y ajuste de su oferta de valor, buscando su sostenibilidad en el

largo plazo. Medellín creativa trabaja con empresas del sector creativo en los sectores de diseño, moda, producción musical, artes visuales, gastronomía, videojuegos y servicios creativos.

Continuando con la descripción de las estrategias de fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales en la ciudad de Medellín, es importante resaltar las estrategias y objetivos de los planes y agentes que están involucrados en esta tarea de fortalecimiento. Por un lado, se tiene que las líneas estratégicas del Plan intersectorial de Economía Creativa que propone el Municipio son:

- Fortalecimiento interinstitucional
- Fortalecimiento al conocimiento de la Economía Creativa
- Promoción a la asociatividad
- Formación, profesionalización y promoción de la formalización
- Fomento al acceso, creación y consolidación de mercados
- Internacionalización
- Diseño de una estrategia de comunicación

De manera paralela la Secretaría de la Cultura de Medellín con su estrategia Creemos en el arte y la Cultura busca fortalecer el emprendimiento cultural en la ciudad y promover el desarrollo de habilidades para el sector cultural en los siguientes aspectos:

- Emprendimientos culturales fortalecidos y conectados en redes de capacidades y proyección
- Redes de formación artística y cultural
- Estímulos para el arte y la cultura

Creemos en la Cultura trabaja específicamente con empresas de la industria creativa en los sectores de música, danza, artes escénicas y producción editorial (Alcaldía de Medellín, 2019).

En este mismo sentido, la apuesta municipal para los emprendimientos creativos y culturales es clara y tiene los siguientes objetivos:

- Apropiación de las herramientas tecnológicas que trae la Cuarta Revolución Industrial, por parte de los creadores, con el fin de establecer nuevas oportunidades en las plataformas de acceso a nuevos mercados.
- Continuar generando espacios de conversación que permitan conocer de manera precisa y detallada las necesidades de los creadores de la industria creativa y cultural.
- Promover agendas que permitan conectar a los empresarios del sector creativo con los diferentes actores y mecanismos de financiación.

2.3. Características de la innovación inclusiva relacionadas con el Sistema Nacional de Innovación

Los dos tópicos principales de este estudio son los emprendimientos creativos y culturales y la innovación inclusiva. En el numeral 2.1. y 2.2. se contextualizaron las características de los emprendimientos en cuestión y sus estrategias de fortalecimiento para el contexto general, nacional y municipal, lo siguiente será revisar las características de la innovación inclusiva, que serán abordadas a través de la explicación de los modelos, sistemas y actores de este tipo de innovación. El propósito de ahondar en esta descripción de características es introducir y tener los referentes teóricos suficientes para conectar con el trabajo de campo realizado con los actores y expertos en economía creativa e innovación inclusiva que será expuesto en el capítulo 3.

2.3.1. Modelos o sistemas de innovación

Para describir las características de la innovación inclusiva, el punto de partida es explicar los modelos tradicionales de innovación: por mucho tiempo en los modelos lineales de innovación, existía una marcada separación entre los procesos de innovación, producción y difusión, desconociendo las dinámicas reales de la innovación. Más tarde para los años 90, los teóricos atribuyeron un ciclo continuo de innovación y retroalimentación a los procesos de producción, distribución e implementación de la propia innovación (Foster & Heeks, 2013).

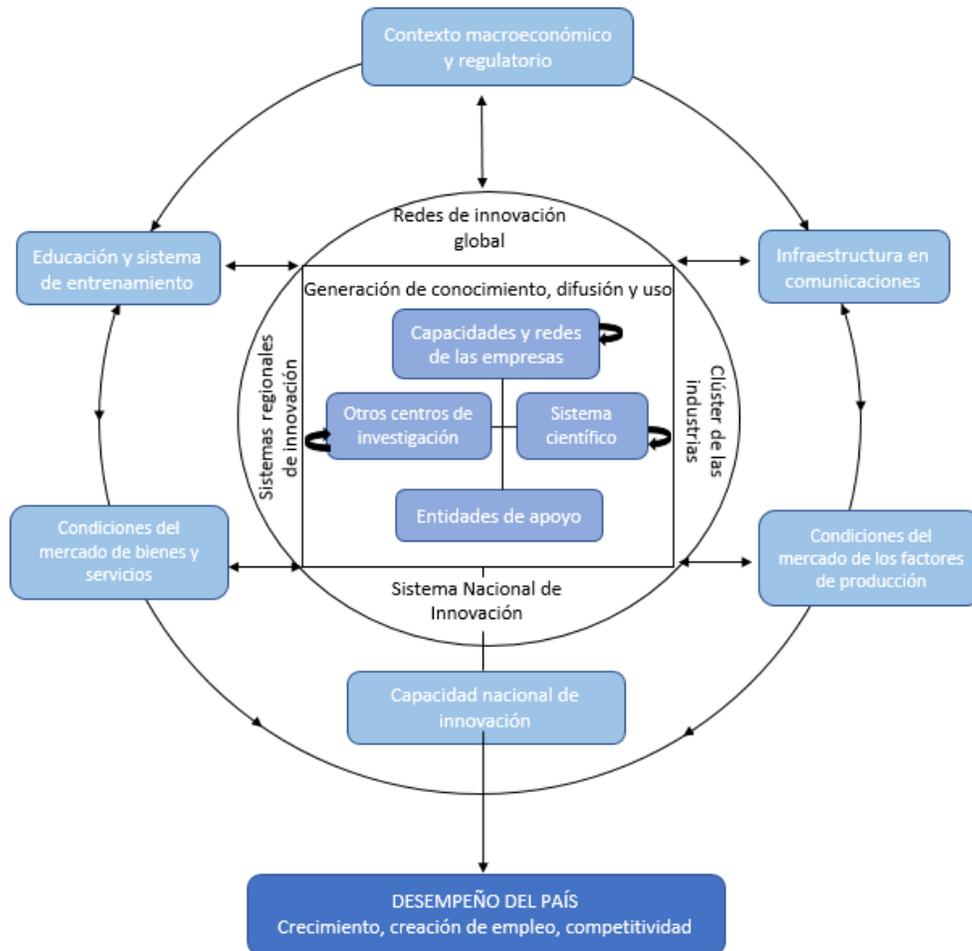
2.3.2. Sistemas de innovación convencional

Una definición de partida para el desarrollo del tema de los sistemas de innovación, la hace Freeman como lo menciona Rincón (2004), se refieren a una red de instituciones públicas y privadas, cuyas actividades e interacciones inician, importan, modifican y difunden nuevas tecnologías. De esta definición se infiere que el éxito del desempeño tecnológico e innovador de un país o región depende de las relaciones, el entendimiento y los vínculos que se generen entre los agentes involucrados en la innovación.

Esta tesis general sobre el sistema de innovación resulta muy útil enmarcarla dentro de la historia económica de las naciones porque son las que permiten la creación de entornos sociales y económicos propicios para los procesos de innovación. Además, la mayor parte de la información estadística se genera por país y las políticas económicas y de innovación las formulan instancias nacionales. De allí el carácter nacional con el que se llaman los sistemas de innovación (Rincón, 2004).

Foster & Heeks (2013), también consideran que un sistema de innovación tradicional representa un sistema de estructuras y procesos, donde la innovación surge de una amplia red de enlaces dinámicos entre diferentes actores contenidos en un marco institucional. Estos actores por medio de un proceso continuado de aprendizaje, investigación y exploración generan nuevo conocimiento y por ende innovación. En la figura 1 se aprecia un ejemplo de un sistema de innovación tradicional propuesto por la OCDE en 1999 y que sigue siendo referente para los estudios sobre la innovación:

Figura 4. Sistema Nacional de Innovación tradicional



Nota: Retomado de (OCDE, 1999).

En este ejemplo sobresalen los roles de los principales actores de los procesos de innovación: empresas, centros de investigación públicos y privados, gobierno y otras instituciones públicas, y las formas, calidad e intensidad de sus relaciones. Años más tarde llegaría con mayor fuerza el modelo de la triple hélice donde se incluye a la academia como otro protagonista importante del sistema. Estos actores son influenciados por unos factores externos particulares de cada país: el sistema financiero y el gobierno corporativo, las regulaciones legales, el nivel educativo, las prácticas administrativas, las relaciones laborales, etc. También se deduce de la imagen que todos los actores están relacionados por diferentes fuerzas conectoras, como las transacciones en los mercados, flujos y fondos

unilaterales, capacidades y conocimientos, y la relación entre el usuario y el proveedor (Javier & Lopez, 2008).

En estos sistemas lineales de innovación, es importante resaltar 2 elementos básicos para entender la brecha que persiste relacionada con la innovación inclusiva. Por un lado, el SNI puede ser enfocado hacia las actividades de investigación y desarrollo (I+D) como una **innovación institucional** fuente principal de innovaciones, donde los orígenes no científicos de muchos desarrollos son ignorados. Luego, la evidencia acumulada demostró que la tasa de cambio técnico y el crecimiento económico dependían más de una eficiente difusión que del hecho de producir primero una innovación radical. Además, muchas mejoras en productos y servicios se dieron de la interacción con el consumidor, interacciones con la competencia y proveedores. De allí surge un SNI como un concepto integrador de las actividades científicas y productivas (Rincón, 2004).

Por otro lado, un SNI puede ser enfocado hacia las relaciones que se dan entre el **sistema de innovación y el sistema de producción** de un país. La producción es un proceso repetitivo que genera un aprendizaje de las rutinas que se dan en la fabricación, distribución, comercialización y consumo; estas actividades implican varios tipos de aprendizaje: aprender haciendo, aumentando la eficiencia de la producción; aprender usando, aumentando la eficiencia en el uso de sistemas complejos; aprender interactuando, involucrando usuarios y productores para generar innovación a través del conocimiento tácito que solo se transmite por medio de la interacción de los agentes (Rincón, 2004).

2.3.3. Actores del sistema de innovación inclusiva

De acuerdo con el numeral 2.3.2., donde se explicaron los sistemas de innovación convencional, si se tienen en cuenta las múltiples variables que implica un sistema tradicional de innovación, cada país derivará su propio SNI de acuerdo con su desarrollo económico, evolución de las instituciones del gobierno, científicas y académicas y la dinámica empresarial. Esta construcción de un SNI autóctono, que en tiempos modernos se enfoca en Sistemas Regionales de Innovación, son muy útiles para el desarrollo tecnológico y de la economía formal de los países y regiones, pero, tiene corto alcance para abordar los

aspectos del desarrollo social y las condiciones de pobreza y exclusión que presentan los países en desarrollo. Los modelos tradicionales de innovación no atienden los problemas sociales que difícilmente pueden ser medidos en términos económicos (Casas et al., 2013).

En este contexto, un referente que puede ser tenido en cuenta para el análisis de un posible sistema de innovación inclusiva, es el propuesto por Kayal (2008), quien a través de la evidencia acumulada de los modelos de innovación de Taiwan, Corea del Sur y Singapur, se atrevió a proponer un sistema de innovación para países en desarrollo, en el cual considera imprescindible el rol del gobierno, la transferencia tecnológica y la capacidad de absorción y aprendizaje tecnológico de los países en desarrollo. En la tabla 10 se retoman los componentes del SNI que el autor propone para los países en desarrollo:

Tabla 10. Componentes para un SNI para países emergentes

Componentes	Conductores		
	Oferta de tecnología	Mecanismos de enlace	Demanda de tecnología
Planeación	Políticas de Ciencia y Tecnología Estrategias de innovación	Previsiones tecnológicas Políticas de transferencia tecnológica	Políticas de sustitución de importaciones Hojas de ruta tecnológicas
Infraestructura	Organizaciones de investigación y tecnología públicas y privadas. Instituciones de Educación Superior	Protección a la propiedad intelectual Parques tecnológicos Incubadoras tecnológicas Asociación entre industrias Consortios de I+D Organizaciones de transferencia tecnológica Infraestructura de Información y comunicación.	Mercados domésticos competitivos Cultura de I+D Mercados internacionales para productos y servicios
Recursos	Financiación pública de I+D, científicos, ingenieros y técnicos calificados	Capital semilla Programas de apoyo a la inversión nacional. Programas de apoyo a la industria nacional. Movilidad de gente y experticia	Capital de riesgo emprendedores Facilidad para créditos especializados

Nota: traducido de *Components of the framework for NIS for developing countries*, de Kayal, 2008.

En la tabla el autor propone: para los conductores, una analogía con un modelo económico básico, donde existe una oferta, una demanda y unos mecanismos de interacción; para los componentes del sistema, la *planeación* que incluye toda clase de estrategias de planificación del orden nacional u organizacional, la *infraestructura* que se refiere a los elementos físicos y no físicos que apoyan los 3 conductores, y los *recursos* tanto humanos como financieros.

Con respecto a los límites del sistema que Kayal propone, advierte que están determinados por el entorno externo, el medio ambiente, la tecnología y el mercado y que en ese sentido los límites cambian con el tiempo por lo que el SIN en los países en desarrollo deben ser dinámicos y evolucionar. Sobre la integración del sistema sugiere que el éxito de un SNI se basa en el grado de integración y coincidencia entre los conductores y componentes del sistema.

Del análisis del SNI tradicional y el SNI para países en desarrollo, se puede inferir que, aunque aún se considere la innovación como un motor para el progreso de los países, y que a pesar de que la innovación inclusiva está íntimamente asociada como una herramienta para lograr el desarrollo económico de los países emergentes, los anteriores SNI se quedan cortos, ya que no alcanzan a abordar la brecha que resulta de la pobreza y exclusión que presentan, de manera estructural y marcada, estos países. La adopción de cualquiera de los SNI expuestos no garantiza una mejora sustancial en la calidad de vida de la población pobre y excluida.

En su artículo Conceptualización de la innovación inclusiva, Foster & Heeks (2013) analizan la estructura de los sistemas convencionales de innovación y qué tan útil sería para la innovación inclusiva, comparando 5 aspectos claves de la estructura de un sistema de innovación: los actores, el aprendizaje, las relaciones, las instituciones y la innovación. Se retoma la información en la tabla 11 con algunas modificaciones de traducción porque se considera útil para el establecimiento de las bases teóricas del presente trabajo:

Tabla 11. Estructura de los Sistemas Nacionales de Innovación

	Sistema convencional de innovación	Sistema de innovación inclusiva
Dimensión	Desarrollo como crecimiento económico Análisis macro	Desarrollo como inclusión socio-económica Análisis micro de los medios de subsistencia
Componentes estructurales y de procesos		
Innovación	innovación localizada pre, durante y post producción innovación orientada al crecimiento innovación impulsada por la oferta Innovación técnica	Innovación incremental con enfoque en procesos de difusión. Innovación local orientada a las necesidades como apropiación, configuración, variación de uso, domesticación. Innovación impulsada por la demanda y basada en el contexto Innovación no técnica con enfoque en sistemas sociales de ventas y soporte. Innovación inversa
Actores	Se enfoca en: Mercados y consumidores con los ingresos más altos Organizaciones formales del lado de la oferta en los sectores industriales. intermediarios de innovación como agentes de I + D	Se enfocan en: Consumidores de bajos ingresos innovadores no tradicionales, menos formales, del lado de la demanda Cadena de intermediarios de innovación que unen oferta y demanda distantes
Aprendizaje	Aprender haciendo, usando e interactuando: Aprender sobre la producción e implementación Aprender sobre tecnología coherencia y maximización de beneficios como guías	oferta, demanda y otros aprendizajes contextualizados interactuando y usando y haciendo aprender sobre difusión (ventas y soporte) y uso Aprender sobre procesos sociales más amplios, incluidos los procesos no instrumentales. supervivencia y maximización de la utilidad como guías
Relaciones	Formales, preferencia por las relaciones cercanas	Relaciones informales, sueltas pero socializadas
Instituciones	Instituciones formalizadas, relativamente estáticas y de impacto directo	terreno institucional complejo de informal y formal indirecto impacto de las fuerzas institucionales formales centrales importancia, incluido el posible impacto negativo de las instituciones informales a nivel local

Nota: Adaptado de *Literature-based inclusive innovation issues differing from conventional Sol models* de Foster & Heeks, 2013.

A continuación, se amplía la información de la tabla con algunas explicaciones importantes que los mismos autores hacen en su artículo:

A diferencia de los sistemas tradicionales, las **innovaciones** que se dan en contextos de población excluida son innovaciones menores o pequeñas, muchas son específicas para las necesidades de los clientes y la mayoría van enfocadas más a los sistemas sociales de venta y soporte técnico que a la tecnología misma. El concepto de inofusión, que es una intersección entre los procesos de la innovación y los de la difusión en la que se descubren y se incorporan las necesidades y requisitos de los usuarios para que la tecnología les funcione de manera útil. Para los usuarios de la base de la pirámide, la falta de conocimiento y de adaptación hace, muchas veces, que la tecnología sea menos útil comparada con su intención de fabricación.

En un sistema de innovación inclusiva, se identifica entre los **actores**, un rol clave para permitir la adopción y el uso de la nueva tecnología por parte de los consumidores de bajos ingresos: los intermediarios, no entendidos como agentes de I+D, sino como un puente que conecta a quienes pueden diseñar la tecnología (productores) con quienes entienden cómo la tecnología necesita ser usada en estos contextos de exclusión. Esta red de intermediarios se hace necesaria para proponer una serie de pequeñas innovaciones adaptativas para poder asegurar la inclusividad materializada en la adopción y uso de la tecnología.

Con respecto al **aprendizaje**, el énfasis se da sobre la difusión y domesticación de la tecnología. Los intermediarios de la inofusión, han aprendido principalmente del “hacer” de la venta al por menor y el soporte técnico, más que sobre el uso de la tecnología misma. Las interacciones entre los productores y los distribuidores, brinda conocimiento, por ejemplo, sobre las prácticas, nuevos productos y servicios para potenciar la venta al por menor. Las interacciones entre los intermediarios y los consumidores son una fuente principal de innovación, ya que ayudan a entender las adaptaciones, configuraciones y requisitos de difusión y uso.

En los casos de innovación inclusiva, las **relaciones** entre los actores del sistema de innovación se consideran en algunos aspectos, como relaciones lejanas con respecto a las relaciones del mercado, por lo que indiscutiblemente los contextos de exclusión implican relaciones más flexibles que permitan una innovación diferenciada acorde con las necesidades locales.

Sobre las **instituciones**, se encuentra evidencia que las instituciones formales sí juegan un papel dentro de la innovación inclusiva pero menos directo, estas instituciones son menos contundentes dentro de los mercados de bajos ingresos debido a las brechas de implementación y a que las instituciones informales que se crean entre la población vulnerable son las que determinan su comportamiento. Las prácticas y entendimientos cognitivos de los intermediarios de la innovación, los mercados locales y sus costumbres, y las reglas, legitimidad y prácticas que esto conlleva, crea figuras de fuerzas institucionales informales que tienen un efecto más directo en el caso de la innovación inclusiva.

Hasta ahora, para el análisis de los actores de la innovación inclusiva que propone este numeral, se detalló una propuesta de SNI para países en desarrollo y la comparación de los componentes entre un sistema de innovación tradicional y un sistema de innovación inclusiva. Sin embargo, en la revisión de la literatura no se identifica un estudio concreto sobre la aplicabilidad de un modelo de SNI tradicional, que eventualmente funcione bien en países en desarrollo en un contexto de innovación inclusiva, por esto, se pueden sugerir puntos de partida sobre la construcción de un nuevo sistema de innovación inclusiva partiendo de una de las variables claves en el proceso de adopción de las innovaciones tecnológicas: la difusión de la tecnología.

Los modelos de innovación convencionales sugieren que la difusión y el uso de las nuevas tecnologías son actividades relativamente estables. El análisis a nivel micro, que exige la innovación inclusiva demuestra que se requiere de unas extensas, complejas, volátiles e intrincadas redes de actores para asegurar que la población excluida acceda a los nuevos

bienes y servicios (Foster & Heeks, 2013). La distancia entre el oferente de tecnología y el consumidor es mucho más grande para la población base de la pirámide que para la gente de ingresos medio-alto.

Los intermediarios en el caso de la innovación inclusiva no se refieren propiamente a los centros de I+D, sino a los mayoristas o intermediarios de la inofusión, capaces de interpretar las necesidades tecnológicas de los usuarios excluidas para llevarlas al productor o diseñador del bien. Estos mayoristas son los que generan cierta estabilidad y seguridad a los microempresarios o distribuidores minoristas que venden los productos o servicios. Estos intermediarios de la inofusión, pueden ser micro empresarios de las comunidades pobres quienes difunden la tecnología, y a su vez también hacen pequeñas innovaciones como apropiaciones, cambios menores, configuraciones específicas para la gente pobre, variaciones en el uso, domesticación, variaciones en las prácticas, prioridades y normas, y dimensiones simbólicas y cognitivas en la selección, despliegue y adaptación de las nuevas tecnologías (Foster & Heeks, 2013).

Este grupo en los países emergentes tiene otra característica importante: no son completamente formales en cuanto no cumplen con todas las normas laborales, financieras o legales, pero, tampoco son del todo informales pues cumplen con algunas reglas y tienen una marcada tendencia a la misión social. Pueden ser llamados semi-formales (Foster & Heeks, 2013). En el mismo sentido de la necesidad de un sistema apropiado de innovación inclusiva, Kaplinsky (2011), identifica algunos cambios que justifican la noción de que existen nuevos modelos de innovación para el desarrollo:

- El involucramiento del sector privado y las cadenas de valor en procesos o productos de innovación para pobres.
- El desarrollo de un mercado masivo de consumidores pobres.
- El crecimiento de las capacidades tecnológicas de los países en desarrollo
- La participación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación

A partir de estos fenómenos, (Heeks et al., 2014) propone nuevos modelos de innovación inclusiva que pueden servir para la apropiación de un sistema de innovación inclusiva adaptable a los países emergentes:

- Plataformas de innovación: mecanismos que ponen en contacto diferentes interesados en innovar para resolver una necesidad de grupos excluidos.
- Clúster de innovación: sucede cuando la innovación es atribuida a un proceso de aprendizaje en grupo, por lo general pequeñas y medianas empresas.
- Interacción entre usuario y productor: se basa en el aprendizaje y la innovación que ocurre cuando se conecta el productor y el consumidor.
- Innovación de base: son innovaciones que provienen de comunidades excluidas, generalmente por bajos ingresos.
- Innovación frugal: son innovaciones que busca minimizar recursos, fuentes, costos y complejidad en la producción de nuevos bienes y servicios.

2.4. Discusión del capítulo: Características de la innovación inclusiva relacionadas con las situaciones de mercado y no-mercado

Una primera caracterización general de la innovación inclusiva la hace Banco Mundial (2013), quien describe cinco rasgos característicos de la innovación inclusiva:

La primera, el **acceso asequible**, refiere que la accesibilidad depende de la posición económica del consumidor, el tipo de producto, su valor y las oportunidades que este bien o servicio puede crear. El Banco Mundial señala que para las personas de bajos ingresos la inclusividad no puede limitarse a “productos de bajo costo” deberían ser “productos de ultra bajo costo” para poder expandir el acceso.

La segunda, es la **producción sostenible**, donde la innovación inclusiva debe promover acceso asequible por medio de principios de mercado y no todo el tiempo a través de subsidios o apoyos del gobierno. A mayor producción, se genera una mejor competencia,

un menor costo para los consumidores y un control de mercado que garantiza que los bienes y servicios inclusivos sostenga los emprendimientos sociales.

La **creación de bienes y servicios que contribuyan a crear medios de subsistencia**, es la tercera característica. En este sentido la innovación inclusiva no puede dedicarse a producir versiones baratas y de bajo rendimiento de las tecnologías de países ricos para ofrecerlas a los pobres, sino que debe innovar para superar las restricciones de las poblaciones marginadas y que puedan disfrutar de bienes y servicios de calidad. La cuarta característica, es su orientación hacia la población excluida, principalmente a la que forma la base de la pirámide cuyos ingresos son muy bajos ya que aparte de ser excluidos económicamente, los son socialmente debido a sus formas de vida, costumbres y medios de subsistencia. La última característica, **es el alcance**, una verdadera innovación inclusiva se da cuando los beneficios alcanzan a una porción importante de la población, no puede ser útil solo para pequeños grupos o consumidores específicos.

Por otro lado, se ha dicho a lo largo de este documento que la innovación inclusiva se puede encontrar en la intersección entre la innovación y el desarrollo, y en el marco de esta discusión Arocena & Sutz (2017), proponen dos enfoques que explican esta relación, el enfoque indirecto y el enfoque directo del desarrollo. En el enfoque indirecto, el papel de la innovación es aumentar la productividad de las empresas, con esto su competitividad y por ende se dará un mayor crecimiento económico y más recursos para redistribuir entre la sociedad. Este es el *mainstream* de la innovación, un enfoque que se ocupa de las actividades del mercado y no tanto en las necesidades sociales y consecuencias que este enfoque pueda traer. El enfoque directo de la innovación al desarrollo, se dirige a atender las necesidades y preocupaciones específicas de la sociedad, es ahí donde la innovación inclusiva se torna útil como herramienta para cerrar las brechas de inequidad que en parte genera el carácter *mainstream* de la innovación (Centeno & Pinzón, 2021).

Como elementos transversales a los dos enfoques anteriores y a tantas definiciones descritas a través de este trabajo, la innovación inclusiva se caracteriza por enfocarse hacia

los principios de la equidad y la participación (Papaioannou, 2014). Una mirada más diferenciada sobre el constructo que se viene trabajando, la hace (Heeks et al., 2014), clasificando las condiciones de la inclusión con respecto a la innovación a través de una escalera que presenta siguientes niveles: nivel uno: *intención*, una innovación es inclusiva si la intención es cubrir las necesidades de los grupos excluidos; nivel dos: *consumo*, una innovación es inclusiva cuando es adoptada y usada por los grupos excluidos; nivel tres: *impacto*, una innovación es inclusiva si tiene un impacto positivo en los medios de subsistencia de los grupos excluidos; nivel cuatro: *proceso*, es innovación inclusiva si los excluidos son involucrados en el desarrollo de la innovación; nivel cinco: *estructura*, si es creada con una estructura inclusiva por sí misma; nivel seis: *post-estructura*, si es creada bajo un marco de conocimiento y discurso inclusivo por sí mismo.

Para Centeno & Pinzón (2021), el símil que hace Heeks y sus compañeros sobre pensar las dimensiones de la innovación inclusiva como una escalera, presenta dos limitaciones: una, supone un marcado enfoque de mercado (mainstream de la innovación) que limita su capacidad explicativa para las interpretaciones de situaciones de no-mercado; la otra, se debe a su secuencialidad que sugiere subir progresivamente los peldaños sin tener en cuenta la complejidad de los procesos sociales.

Ampliando y avanzando en el concepto de la escalera, (2021) proponen unas redefinidas dimensiones de la innovación inclusiva que deben ser entendidas en el mismo plano y no en un orden jerárquico. La primera dimensión, son los *insumos*, en los que las necesidades, preocupaciones e intereses de las comunidades excluidas son el punto de encuentro para dinamizar el trabajo entre actores estatales y no estatales. La segunda, es el *involucramiento*, que no debe estimarse como innato a los procesos de innovación, ni considerar que la población vinculada sean receptores pasivos de las soluciones, sino que debe ser voluntario y expresar las necesidades de las comunidades a través de un rol activo. La tercera dimensión, son los *resultados*, que deben ser evaluados de acuerdo con el nivel de incentivos, oportunidades y accesibilidad equitativa que generen.

Las interacciones entre los insumos, el involucramiento y los resultados implican una *gobernanza*, que permita articular, discutir, aprender y decidir. Los autores consideran esta cuarta dimensión como tentativa, en el sentido en que permite administrar un proceso circunstancial y dinámico, que demanda mucha flexibilidad debido a la interdependencia entre los actores de la innovación inclusiva. En quinto lugar, emerge la dimensión *espacial*, que puede tomar tres indicaciones: el aspecto geográfico dónde se encuentran las personas marginadas, una delimitación y una estructura de acuerdos y reglas de interacción. Por último, proponen la dimensión del *conocimiento*, aunque parece ser transversal a las otras cinco dimensiones, es necesario que el conocimiento que cada individuo tenga de la comprensión de sus necesidades o del espacio donde se ubican, sea explícito para que la co-producción de soluciones sea exitosa.

Adicional a las características de la innovación inclusiva descritas por el Banco Mundial, las que arroja la descripción de las etapas en escalera de Heeks y las dimensiones de Centeno y Pinzón, el mismo Heeks en compañía de Foster (2013) mencionan de la siguiente manera los 4 aspectos relevantes de la inclusividad que también identifican el tipo de innovación en estudio:

- **Inclusividad de los precursores de la innovación:** los problemas que aliviará la innovación deben ser relevantes para los pobres.
- **Inclusividad del proceso de innovación:** la gente pobre esté envuelta en el desarrollo de la innovación de los bienes y servicios.
- **Inclusividad de la adopción de la innovación:** la gente pobre debe tener la capacidad de absorber la innovación.
- **Inclusividad de los impactos de la innovación:** la innovación de los bienes y servicios deben tener un efecto beneficioso en los medios de subsistencia de los pobres.

2.5. Características que contribuyen al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva

En el numeral 2.1.2. se explicaron unas dinámicas particulares del ecosistema creativo colombiano y por ende de Medellín, que han hecho que la industria tenga potencial de crecimiento, al punto de estar en la agenda gubernamental como un renglón secundario pero prioritario de la economía. Sin embargo, no se encuentra un ecosistema sólido, estructurado o fortalecido, sino en construcción.

Estas dinámicas que tienen que ver con las comunidades, la asociación y colaboración, las organizaciones y agentes activos, las políticas públicas, el mercado, la tecnología, la sociedad y la historia y la concentración se pueden contrastar con las características de la innovación inclusiva encontradas en la literatura para inferir cuáles de estas características contribuyen al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales. en la Tabla 12. Dinámicas de la ICC vs. Características de los procesos de innovación, se encuentran en sentido vertical las características más relevantes de los procesos de la innovación inclusiva y en sentido horizontal las dinámicas identificadas de los emprendimientos creativos y culturales, las x indican la característica que puede fortalecer esa dinámica.

Tabla 12. Dinámicas de la ICC vs. Características de los procesos de innovación

		Dinámicas de la industria creativa y cultural							
		Comunidad asociativa o conflictiva	Asociación y colaboración: agentes transversales, intergeneracionales e interdisciplinarios	Organizaciones y agentes activos: actores diversos e interconexiones eficientes y fluidas	Políticas públicas: desarrollo con sentido social	Mercado regulado	Tecnología vehículo de transformación	Sociedad y la historia: formas inéditas de conocimiento	Concentración: nodos, clúster
Características de los procesos de innovación inclusiva	Innovación: incremental enfocada en la difusión, local, domesticación, de demanda y con contexto, no técnica, inversa				X	X	X		X
	Actores: consumidores de bajos ingresos; innovadores menos formales; Intermediarios de inofusión	X	X	X					
	Aprendizaje Interactuando, usando y haciendo	X	X					X	
	Relaciones Informales, sueltas pero sociales	X	X	X		X			
	Instituciones Informal y formal indirecto			X		X			X

Nota: elaboración propia

De la tabla 12 se puede inferir que las características de:

- La **innovación** sugeridas para que sea inclusiva, deben ser tenidas en cuenta en las dinámicas de la **política pública, el mercado , la misma tecnología y la concentración** para que, en lo posible sea una innovación incremental enfocada a la difusión, local orientada a la apropiación, configuración, usabilidad y domesticación, que sea orientada por la demanda y con base en el contexto de los excluidos.
- Los **actores**, deben ser tenidos en cuenta por las dinámicas de **la comunidad , la asociación y colaboración y las organizaciones y los agentes**, para que efectivamente la población objetivo sean consumidores de bajos ingresos, innovadores no tradicionales y del lado de la demanda, que dé cabida a una cadena de intermediarios que pueda conectar la oferta y la demanda.
- El **aprendizaje**, deben ser tenidas en cuenta por la **comunidad , la asociación y la sociedad y la historia**, para que el conocimiento acumulado provenga de la oferta, la demanda y otras experiencias sociales, de la interacción, el uso y el desarrollo de las tecnologías y se promueva el aprendizaje sobre la difusión, ventas y soportes y los usos de las tecnologías.
- Las **relaciones**, deben ser tenidas en cuenta por las dinámicas de la **comunidad , la asociación y colaboración y las organizaciones y los agentes y el mercado** para que sean relaciones informales, orgánicas, semi-formales pero socializadas.
- Las **instituciones**, deben ser tenidas en cuenta por las dinámicas de las **organizaciones y los agentes, el mercado y la sociedad y la historia** para que sean instituciones flexibles, reconocidas y de impacto indirecto que puedan tender a su formalización.

Capítulo 3: emprendimientos creativos y culturales en Medellín: relacionamiento con el Sistema Nacional de Innovación

En el capítulo uno se tejió el marco referencial con las principales definiciones de interés para este estudio, en el segundo capítulo, a través de una revisión de literatura se establecieron las características tanto de los emprendimientos creativos y culturales en contextos generales, nacionales y locales como las características de la innovación inclusiva que a la fecha se encuentran científicamente documentadas. Con este preámbulo, el siguiente capítulo pretende continuar con la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, evidenciando el estado de estos y el relacionamiento que se encuentra entre los diferentes actores del SNI en el segmento específico de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín. Esta caracterización de las relaciones que se crean entre los actores encontrados permitirá avanzar hacia la comparación con casos internacionales del capítulo cuarto.

3.1. Selección de criterios para la caracterización de emprendimientos creativos y culturales

Se ha mencionado que uno de los elementos clave para un sistema de innovación inclusiva son los actores que intervienen y para continuar hacia el objetivo general de este estudio, este apartado se dedicará a resaltar el tipo, forma, intensidad y cercanía de las relaciones que se establecen entre el gobierno, la academia, la industria y la sociedad que participan en el ecosistema de la industria creativa y cultural de Medellín. La metodología para encontrar las características de las relaciones que se dan entre los agentes de la innovación en los emprendimientos creativos y culturales de Medellín, fue aplicar entrevistas semi-estructuradas a los diferentes actores que participan en el desarrollo de este ecosistema.

De acuerdo con Díaz et al. (2013), la entrevista es un instrumento técnico de comunicación interpersonal que se establece entre uno o varios entrevistadores y uno o varios entrevistados con el fin de obtener información útil para resolver una pregunta de investigación. Los autores defienden la idea de que es mucho más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más detallada y completa y permite aclarar temas, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

Para la selección de los actores entrevistados se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

Sociedad: personas de estratos socioeconómicos bajos y con estudios superiores, con el fin de captar percepciones en temas especializados como industrias, tecnologías e innovación

Academia: docentes investigadores en los temas de industrias creativas, innovación o inclusión.

Emprendedores: líderes con emprendimientos en etapa de consolidación, con actividades creativas y culturales y en la medida de lo posible con orientación a públicos vulnerables o marginados.

Intermediarios: articuladores de procesos de la industria creativa y cultural en la ciudad de Medellín.

Gobierno: Programas de la secretaria de Cultura ciudadana o de la Secretaría de desarrollo económico de Medellín.

La técnica de muestreo para contactar de los entrevistados fue bola de nieve, donde en cada solicitud de entrevista, se preguntó por otros actores que estuvieran vinculados al objeto de estudio y que pudieran ayudar con la investigación, de esta manera se lograron 13 entrevistas entre las 5 clasificaciones de los actores.

Criterios, categorías y sub-categorías seleccionadas para caracterizar los emprendimientos creativos y culturales a estudiar:

A partir de las entrevistas realizadas, se seleccionó las categorías, subcriterios y descripción de los aspectos que se tendrían en cuenta para caracterizar los emprendimientos creativos

y culturales con la finalidad de tener un punto de partida que permita dar respuesta a la pregunta de investigación. En la Tabla 13. Categorías para caracterizar los emprendimientos creativos y culturales..

Tabla 13. Categorías para caracterizar los emprendimientos creativos y culturales.

Categoría	Subcriterios	Descripción
Papel de los actores	Proceso de innovación	Conocimiento de sus procesos de innovación al interior de sus emprendimientos
	Papel del actor en el desarrollo de la industria creativa y cultural	Percepción de papeles activos o pasivos en el sistema de innovación
	Articulación del actor con los emprendimientos	Familiaridad y conocimiento de los diferentes actores
Características de los Emprendimientos creativos y culturales	Características	Comportamiento del ecosistema, impactos sociales y dificultades de los emprendimientos
	Capital humano	Identificación de tendencias, características potencial y falencias de los emprendedores.
	Financiación	Accesibilidad a los recursos públicos y privados
	Asociatividad	Fortaleza de las actividades para trabajar agremiadas
	Formación	Identificación de fortalezas, pertinencia y falencias en materia de formación de los emprendedores
	Tecnologías	Inventario de tecnologías que requiere la industria y posibilidades de acceso.
	Relación con la cadena productiva	Grado de articulación con las demás actividades de la cadena productiva.
Innovación inclusiva	Actores que participan de innovación inclusiva	Identificación de tendencias o actores que hacen innovación inclusiva
	Participación de los excluidos en el desarrollo de tecnologías e innovaciones	Capacidades identificadas en los excluidos para el desarrollo del sistema de innovación

Nota: elaboración propia con base en las entrevistas realizada

La primera categoría responde a la necesidad de la investigación de evidenciar el estado del relacionamiento entre los diferentes actores del Sistema Nacional de Innovación enunciado el objetivo específico 2. En esta categoría se pregunta por el proceso de innovación al interior de los emprendimientos para indagar sobre la estrategia y ejecución de las acciones de innovación que los emprendedores realizan y conocer si tienen un método y si para el proceso involucran otros actores del sistema. En esta misma categoría también se pregunta por el papel del actor, ya que es importante diferenciar si se trata de actores pasivos que no se involucra en el desarrollo de la innovación o la tecnología, pero la adopta, o si se trata de actores activos que ayudan en la recolección de datos y diagnóstico del problema o necesidad, proponen soluciones y las adoptan. La última pregunta de esta categoría se enfoca en identificar el tipo de articulación que tiene el actor entrevistado con los emprendedores, para conocer el grado de conocimiento y sinergia que ocurre entre ellos y establecer las brechas existentes en este relacionamiento.

Para la segunda categoría de preguntas sobre las características de los emprendimientos, se tuvieron en cuenta los 3 aspectos determinantes y que son influenciadores de la permanencia de un emprendimiento cultural, propuestos por la Utrecht School Of The Arts (2010). A continuación, se enuncian estos determinantes y las subcategorías de las preguntas aplicadas en las entrevistas que se relacionan:

Recursos de la organización: tecnología requerida y acceso a la tecnología, capital humano.

Capacidades empresariales: financiación, características de los emprendimientos, formación, capital y asociatividad.

Mercados y condiciones del mercado: relación con la cadena productiva.

El tercer apartado de la entrevista tiene que ver con la innovación inclusiva, al ser una temática nueva a nivel académico, se espera que la apropiación de este conocimiento por parte de los actores del sistema de innovación sea mínima, lo cual fue confirmado en las 4 entrevistas piloto que se aplicaron donde se evidenció que los entrevistados confundían fácilmente las preguntas con términos relacionados como innovación social o políticas

públicas de inclusión. Por esta razón sólo se propusieron 2 preguntas claves acerca de la innovación inclusiva, preguntando por los actores que creen que participarían en iniciativas de innovación inclusiva y cómo creen que la población excluída puede participar en el desarrollo de una tecnología o una innovación.

El análisis de resultados se realizará por medio de 2 herramientas: una de ellas será tablas por subcategorías de preguntas, donde se mostrarán las palabras claves mencionadas por cada entrevistado en su papel de actor para visualizar las coincidencias y brechas entre ellos, y la segunda, serán mapas mentales donde por cada categoría de preguntas anteriormente mencionadas, se transversalizan las respuestas comunes y críticas de los diferentes actores.

3.2. Relacionamiento con los actores del SIN

La información recolectada en las trece entrevistas semi-estructuradas que se aplicaron a diferentes actores del sistema de innovación en el sector creativo y cultural de Medellín, ayudará a entender un poco sobre las características de los actores relevantes, cómo y a través de qué mecanismos se relacionan y si eventualmente están vinculados a procesos inclusivos. En la Tabla 14. Denominación de los actores del sistema de innovación entrevistados. las personas entrevistadas en las categorías de la columna uno y se determina su denominación en la columna 4 para facilitar en el posterior análisis:

Tabla 14. Denominación de los actores del sistema de innovación entrevistados.

Macro-actor	Institución/sector	Entrevistas	Denominación
Gobierno	Medellín Creativa/Alcaldía de Medellín	Dos	GOB1, GOB2
Productores de conocimiento	Docentes Facultad Artes ITM Gerente proyectos creativos	Tres	ACAD1, ACAD2, ACAD3,
Emprendedores	Danza, teatro, publicidad, editorial	Cuatro	EMPR1, EMPR2, EMPR3, EMPR4,
Sociedad Civil	Estudiantes y profesionales	Tres	SOC1, SOC2, SOC3
Intermediarios	Gestor cultural	Una	INTERM1

Para evaluar este relacionamiento entre los actores del SNI, se hicieron preguntas sobre el proceso de innovación, el papel del actor en el desarrollo de la industria y la articulación del actor con los emprendimientos. Un primer análisis se hará rescatando las palabras clave de cada actor con respecto a la pregunta para tratar de identificar las características más recurrentes que mencionan los entrevistados. Las palabras claves de las respuestas de los agentes se presentan en la tabla 15:

Tabla 15. Palabras claves entrevistas relación entre actores del SNI.

Relación entre los actores del SIN						
1. ¿Cómo cree usted qué es el proceso de innovación de los emprendedores creativos y culturales?						
Organizado	Bueno	Adecuado	Incipiente	Orgánico	Indefinido	No sabe
	SOC1	SOC1			SOC2	SOC3
				GOB1		
				GOB2		
ACAD1			ACAD2		ACAD3	
		INTERM1				
	EMPR1		EMPR2	EMPR3		
				EMPR4		

2. ¿Cuál cree usted qué es el papel del actor en el desarrollo de la industria?					
Existir	Articular	Formar	Participar	Consumir	Impulsar la economía
			SOC1	SOC1	
				SOC2	
				SOC3	
		ACAD1	ACAD3		
		ACAD2			
	GOB1				GOB1
	GOB2		GOB2		
	INTERM1	INTERM1	INTERM.1		
EMPR1	EMPR1	EMPR1	EMPR1		
EMPR2			EMPR2		
EMPR3					
EMPR4					
3. ¿De qué manera se articula usted con los emprendimientos creativos y culturales?					
Oferta	Consumo	Financiación	Concursos	Necesidad	Investigación
SOC 4	SOC1				
	SOC2				
	SOC3				
		GOB1	GOB1		
		GOB2			
			INTERM1		
	ACAD3				ACAD1
					ACAD2
			EMPR1	EMPR2	EMPR4
				EMPR3	

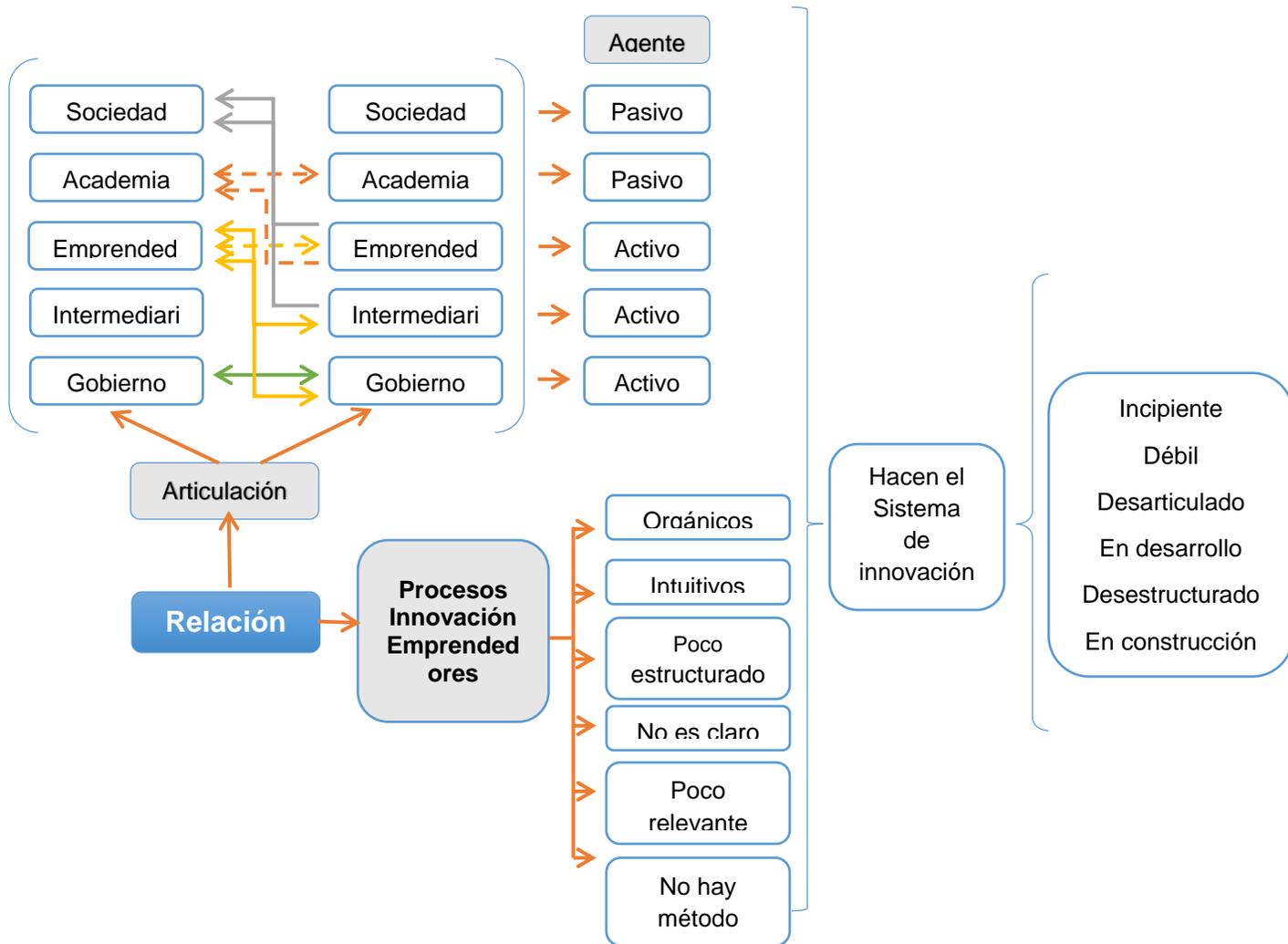
Con respecto a la pregunta, ¿cómo considera usted qué es el proceso de innovación de los emprendedores?, la palabra más recurrente es *orgánico*, aunque estos resultados no pueden ser generalizables estadísticamente, sí permite un sondeo de percepción sobre procesos de innovación en estos emprendimientos de manera natural, al interior de cada emprendimiento, poco estructurados, sin mucha planificación ni orden.

En la pregunta, ¿cuál cree usted qué es el papel del actor en el desarrollo de la industria? las dos palabras más usadas fueron *existir y participar*, en la dinámica de las entrevistas, se percibe una espera pasiva de los actores, es como si estuvieran esperando a que alguien más construya por ellos para poder encajar en el sistema.

Para la tercera pregunta, ¿cómo se articula usted con los emprendimientos creativos y culturales? algunas respuestas fueron ambiguas, dubitativas y dispersas, sin embargo, se puede conectar y deducir que los actores se articulan a través de los medios tradicionales de la *oferta, el consumo y la financiación* principalmente. No se detectan relaciones más íntimas, diferentes o relacionadas directamente con la innovación y menos aún con la innovación inclusiva.

Continuando con el análisis del relacionamiento de los actores del sistema de innovación en el contexto de la industria creativa y cultural, el mapa 1, condensa los factores actores dentro del ecosistema creativo y cultural de Medellín, cómo se relacionan, el grado de afinidad y el reconocimiento y la articulación entre ellos.

Figura 5. Sobre los actores del Sistema de innovación en la industria Creativa y Cultural de Medellín



Nota: elaboración propia a partir de la aplicación de la entrevista

De acuerdo con los trece entrevistados, se puede decir, que los procesos de innovación de los emprendedores son de tipo orgánico, intuitivo, poco estructurado, claro y relevante y no se identifica un método específico para llevar a cabo las creaciones o mejoras. De allí podría inferirse que la innovación no es el principal conductor de los emprendimientos hacia el crecimiento y por eso no están en sintonía con el sistema de innovación y los componentes de conocimiento, aprendizaje y difusión, que deberían ser claves entre los emprendedores, está siendo desaprovechados.

Para explicar el tema de la articulación entre los agentes que se muestra en el Figura 5, se utiliza la tabla 16 para poder desglosar la relación entre cada actor con cada uno de los otros. A través de las entrevistas se evidenciaron las siguientes relaciones:

Tabla 16. Relaciones encontradas entre los actores del SNI industria creativa y cultural.

Actor	Otros actores	Características de su relación
Sociedad	Sociedad	Se conocen y agrupan por afinidad de gustos, con pocas pretensiones de asociatividad. No existe una presión o sanción social con respecto a su formación cultural
	Academia	Consideran la academia como un actor exclusivamente formador de profesionales, incapaz de conectar por medio de la investigación o extensión social.
	Emprendedores	Son poco valorados, no existe consciencia de su importancia, no son contemplados dentro de sus consumos básicos
	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Su punto de encuentro es la formación de públicos
Academia	Academia	Existe una cooperación protocolaria entre los directivos que no se ve reflejada en sus servicios de información a estudiantes y ciudadanos
	Emprendedores	La relación más estrecha se hace por medio de la educación formal en saberes específicos, el alcance por medio de sus oficinas de emprendimiento y extensión académica es mínimo
	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Para el contexto de industrias creativas y culturales son actores desarticulados.
Emprendedores	Emprendedores	Tímidos intentos de trabajar en red, solo algunas actividades están unidas en redes de cooperación, demuestran disposición para el trabajo común.
	Intermediarios	Existen esfuerzos significativos de cooperar entre ellos, pero los intermediarios son insuficientes para la oferta de emprendimientos.
	Gobierno	Tienen la creencia que el gobierno debe ser el gran financiador, y no tanto el facilitador a través de diferentes mecanismos.
Intermediarios	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Tienen mejor conexión con el gobierno que los emprendedores porque tienen conocimiento especializado para participar en los mecanismos que ofrece el gobierno
Gobierno:	Gobierno	Se tiene evidencia de trabajo organizado desde el orden superior con los gobiernos locales, falta aterrizar las intenciones con los públicos finales.

Fuente: elaboración propia a partir de la aplicación de las entrevistas

De acuerdo con los rasgos que se lograron recolectar de las entrevistas con los agentes del sistema, las relaciones entre ellos se pueden clasificar en tres tipos de relaciones: fortalecidas, protocolarias y críticas. Las relaciones que se encuentran relativamente fortalecidas por presentar características como disposición para el trabajo conjunto y esfuerzos de cooperación, y que van en doble vía de intereses se encuentran entre: Emprendedor-Emprendedor, Emprendedor-Sociedad, Emprendedor-Gobierno, Emprendedor-Intermediario, Gobierno nacional-Gobierno local.

El otro tipo de relaciones entre estos actores que van en una sola vía o que su relación es más protocolaria que significativa, debido a que se encontraron puntos de encuentro únicos cuando podrían ser múltiples, servicios de información incompletos, comunicación insuficiente, alcances de impacto limitados, y que por esta razón se deben fortalecer son: Gobierno-Sociedad, Academia-Academia y Academia-emprendedor.

Por último, las relaciones entre los actores que no presentan vínculo o este es muy débil y que por esta razón se convierten en relaciones críticas son: intermediarios-sociedad, academia-sociedad, gobierno-academia. Para este último grupo de relaciones críticas, a pesar de ser desfavorecedoras para el desarrollo del sistema de innovación, no se evidencian impedimentos o barreras latentes para construir o mejorar estos vínculos y por el contrario los entrevistados se muestran abiertos a nuevos intercambios que se puedan lograr entre ellos.

Los tres criterios sobre el papel de los actores que fueron contemplados en las entrevistas, innovación, papel en el desarrollo de la industria y articulación con otros actores arrojan un listado de características del sistema de innovación en el contexto del ecosistema creativo y cultural que dan cuenta de su madurez y está ligado al potencial de innovaciones inclusivas que el sector pueda implementar.

3.3. Características de los emprendimientos creativos y culturales encontradas

Para la categoría de los emprendimientos creativos y culturales como tal, se indagó sobre los aspectos más relevantes que intervienen en el desarrollo de un emprendimiento y cómo son percibidos por los diferentes actores del sistema. Se hicieron preguntas a los entrevistados acerca del entorno de la industria, su capital humano, formas de financiación, capacidad para la asociación, formación de los emprendedores, tecnologías que utilizan y cadena productiva de la industria.

La figura 6 contiene los principales resultados obtenidos en cada una de las subcategorías mencionadas y las relaciones que se dan entre ellas:

Figura 5. Características de los emprendimientos Creativos y Culturales de Medellín



Nota: elaboración propia con base en las entrevistas aplicadas.

De la síntesis contenida en el Figura 5. Características de los emprendimientos Creativos y Culturales de Medellín, se deducen las siguientes **situaciones problemáticas** que caracterizan los emprendimientos creativos y culturales de Medellín:

Con respecto al **capital humano**, es difícil generalizar sus características debido a que su condición de creadores les permite un sinnúmero de desempeños en múltiples roles, y no

se encontró en la revisión de la literatura un mapeo o perfil específico para este tipo de emprendedores, como si se encuentra para otros sectores de la economía. De acuerdo con los entrevistados el rasgo más predominante entre los emprendedores es la *persistencia*.

Para el tema de la **financiación**, los agentes perciben una alta dependencia de los recursos públicos y a su vez una alta dificultad para el acceso a esos recursos por la complejidad de los requisitos exigidos por parte del gobierno. Por el lado de la banca comercial, los inversionistas privados y los emprendedores le apuestan al endeudamiento debido a la naturaleza incierta de sus ingresos económicos en los negocios. Una vez puestos en marcha los emprendimientos su financiación depende de la venta de productos y servicios y el recaudo de taquilla que apenas les da ingresos de subsistencia, no fueron mencionados otras fuentes de ingreso o financiación.

Para los sectores económicos con potencial de crecimiento como lo es la industria creativa y cultural, la **asociatividad**, se convierte en un factor clave para el logro de objetivos. Los actores entrevistados manifiestan cierto grado de facilidad, disposición y voluntad hacia el trabajo participativo entre emprendedores que se dedican a la misma actividad, como una micro-asociatividad y en ese sentido existen algunas actividades más fuertes como las artes escénicas y la danza. Sin embargo, no se percibió la misma disposición hacia la cooperación entre diferentes actividades para consolidar un gremio más sólido.

Acerca de la **formación**, los cuatro emprendedores mencionaron haber recibido o conocido formación a emprendedores sobre los mismos temas operativos, formaciones repetitivas y saturadas, poco flexibles y poco especializadas en temas de interés de la industria como serían el acceso a tecnologías, costeo inverso, puesta en marcha de ideas de negocios, acceso a financiación nacional e internacionalización, tendencias mundiales, digitalización. En las instituciones de educación superior, se denota una falencia en la formación de la gestión artística y la administración de los negocios creativos y culturales. En la formación de públicos la estrategia más sobresaliente es la gratuidad de algunos servicios creativos y

culturales y siempre financiados por el gobierno, que no debería ser una política de tan largo aliento, sino que vaya educando al público sobre el consumo de estos bienes y servicios de manera gradual. El aporte de la academia, intermediarios y emprendedores en la formación de público es muy limitado. También se observa en las respuestas de los agentes una brecha entre el conocimiento adquirido en los pregrados de educación superior y la capacidad para aterrizar las ideas de negocio que tienen los emprendedores. Las revelaciones que se obtuvieron sobre el tema de la **tecnología**, son clave para su asociación con la innovación inclusiva, pues uno de los principales dolores de la exclusión es la limitación para el acceso a las tecnologías que pueden mejorar las condiciones de vida de la población marginada. En el caso de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, aunque no se puede generalizar estadísticamente, se encontró que la mayoría de los emprendimientos requieren tecnologías sociales, acceso y apropiación de la tecnología básica existente, métodos y metodologías, solo algunas actividades de la industria como los videojuegos y el desarrollo de software requieren tecnología avanzada pero no es común el uso de tecnologías de punta o emergentes.

La última categoría evaluada para caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de Medellín, tiene que ver con la **cadena productiva** de la industria, cuya primera revelación es que esta cadena es conocida por la mayoría de los actores entrevistados. Se les solicitó valorar cada una de las actividades que componen la cadena y las respuestas fueron muy contundentes: las actividades fortalecidas son, la creación, todos los actores involucrados coinciden en que, en la ciudad, el potencial de creación es muy alto, la formación y en cierta medida la producción y las actividades desarticuladas o susceptibles de fortalecer son, la promoción, investigación, difusión, comercialización, financiación y circulación.

También del mapa 2 sobre el funcionamiento de los emprendimientos se deducen las siguientes fortalezas u oportunidades que tienen que ver la percepción de los entrevistados: Sobre el **capital humano**, la alta capacidad para crear de los emprendedores es una fuente muy potente de innovación y se convierte en una materia prima esencial para el crecimiento

de los emprendimientos y del sector. Una característica particular, mencionada por tres de los trece entrevistados es que consideran que las vivencias difíciles y de exclusión que han vivido algunos emprendedores de nuestra ciudad por temas de violencia y falta de oportunidades, los ha conducido a ser más recursivos para subsistir y a partir de esa presión que sienten se han vuelto más creativos y resilientes.

Con respecto al tema de la **financiación**, el gobierno viene haciendo un esfuerzo por desplegar nuevas y mejores líneas de crédito a través de Findeter y el Ministerio de Cultura, con lo que se espera que los emprendedores puedan acceder de manera más fácil a ellos y con esto fortalecer sus apuestas de negocio. El futuro de la industria es alentador bajo la mirada directa que está haciendo el Plan de Desarrollo nacional sobre ella, en ese sentido se espera que la confianza de la banca e inversionistas privados aumente y empuje la financiación del sector. Otro factor potencial y de oportunidad es explorar otras fuentes de ingreso diferentes a la venta de servicios, productos y taquilla, como asesorías, entrenamientos, consultorías, comercialización de métodos y metodologías.

El tercer componente evaluado en la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales, es la **asociatividad**, que presenta dos actividades con asociaciones sólidas y que pueden actuar como referentes para las otras actividades. Adicionalmente, los entrevistados no manifestaron barreras o requisitos para trabajar cooperativamente con otros emprendedores por lo que las condiciones son buenas para ejercicios de asociación en este sector.

El cuarto componente analizado es la **formación**, la fortaleza de este componente es que es uno de los pilares de la política pública del país y la oportunidad está en unificar los esfuerzos individuales de algunas entidades que están haciendo mapeos y perfiles para coincidir con los reales intereses de estos emprendedores en términos de formación, que de acuerdo con las entrevistas los emprendedores tienen bastante claras sus necesidades de formación. Otro desafío latente es encontrar los mecanismos de articulación para que la

academia pueda derramar el conocimiento que construye en su interior con los otros actores: gobierno, sociedad, emprendedores y entre las diferentes instituciones académicas.

Continuando con la subcategoría de la **tecnología**, el hecho de que los emprendedores creativos y culturales no requieran tecnología de punta para sus desarrollos e innovaciones, se constituye en una ventaja para un país como Colombia donde este tipo de tecnología es difícil de conseguir por su alto precio. Otra información relevante, tiene que ver con las barreras de acceso a la tecnología básica que ellos requieren, que para el caso que se está estudiando, la primera barrera es el costo para adquirirla o desarrollarla (en el caso de la innovación inversa) y en segundo lugar las limitaciones mentales, creencias o desconocimiento sobre la complejidad de las tecnologías.

Por último, con relación a la **cadena productiva** de la industria creativa y cultural el reto es bastante grande al encontrar seis de las nueve actividades de esta cadena desarticuladas, débiles o poco fortalecidas. Una vez identificadas la percepción que tienen los entrevistados sobre la situación de las actividades, surge la inquietud de cómo se deben fortalecer, qué actor debe liderar esta tarea, qué responsabilidades corresponde a cada uno y cuál será su punto de encuentro para lograr articular las actividades.

Este capítulo está dedicado al análisis de los resultados de las entrevistas aplicados a trece agentes del sistema de innovación del sector de los emprendimientos creativos y culturales de Medellín, hasta ahora se ha logrado esbozar las características de las relaciones que ocurren entre los agentes y las características propias de los emprendimientos. La tercera categoría para analizar, en el siguiente numeral, es acerca de la innovación inclusiva y cómo es percibida por estos actores del sistema de innovación.

3.4. Percepciones sobre la innovación inclusiva por parte de los actores del sistema de innovación de los emprendimientos creativos y culturales

Para tratar de indagar entre los entrevistados, que incluían servidores del gobierno local, ciudadanos corrientes, emprendedores creativos y culturales y docentes y expertos académicos en temas de innovación y las artes, se inició con la lectura de una definición básica de innovación inclusiva, para luego pasar a preguntarles acerca de dos temas específicos de la innovación inclusiva. Desde la construcción del guion para la entrevista se determinó que no debían ser muchas las preguntas acerca de la innovación inclusiva debido a que se esperaba que fuera un término nuevo entre los entrevistados y pudiera causar incomodidad entre ellos a la hora de responder sobre un tema desconocido.

La definición que se leyó a todos los agentes antes de hacer las preguntas de esta sección, fue: las innovaciones inclusivas son innovaciones dirigidas a poblaciones marginadas o vulnerables que se encuentran en la base de la pirámide por sus bajos ingresos y que atienden desde las necesidades esenciales como salud, vivienda, alimentos, agua, saneamiento, bienestar hasta aumentar la capacidad de generar ingresos.

Un primer hallazgo sobre el tema se deriva de los comentarios generados por los agentes después de la lectura de la definición, que dan a entender que la palabra “inclusiva” se relaciona directamente con personas con discapacidad física y cognitiva evidente y algunos grupos poblacionales específicos como mujeres e indígenas. A pesar de la lectura de la definición, la mayoría de los entrevistados no contempló a la población pobre como población excluida y relacionó la innovación inclusiva con *programas de inclusión* de la ciudad, empresas y universidades, que se limitan a ser programas subvencionados y con pocos elementos innovadores.

La primera pregunta concreta sobre la innovación inclusiva que se conversó con los actores fue ¿Usted cree que en Medellín quienes, qué personajes o actores participan en los procesos de innovación inclusiva?, la mayoría de los entrevistados, identifican como actor principal al gobierno, y solo uno de los trece entrevistados mencionó a las organizaciones no gubernamentales. Estos actores perciben que el gobierno es el primer y casi que el único comprometido con el emprendimiento de movimientos de innovación inclusiva y ninguno de los ellos se siente motivado o contempla la responsabilidad de hacer innovación inclusiva desde su rol.

Es probable que existan soluciones innovadoras o productos y servicios dirigidos a poblaciones vulnerables que hayan mejorado sus condiciones de vida y medios de subsistencia, hayan sido creados por los mismos emprendedores, incluso con la participación de otros actores, pero ellos no lo identifican como innovaciones inclusivas. Es el caso de Graffitour Medellín, que parece tener elementos de innovación inclusiva en su gestación pero que se convertiría en un estudio de caso para una futura investigación.

Como se ha mencionado en el marco referencial de este estudio, el rol del gobierno sí es muy importante dentro de la innovación inclusiva, ya que en parte él es el encargado de atender los fallos de mercado, los procesos de exclusión y las desigualdades económicas y de oportunidades que generan las políticas de desarrollo que él promueve, pero, el sistema de innovación requiere que todos los actores participen de manera activa en el proceso de innovación inclusiva, en especial los excluidos, para que no se conviertan en receptores pasivos de soluciones subvencionadas, si no que puedan ser parte activa del proceso desde el establecimiento de la problemática hasta la solución, pasando por la innovación, el desarrollo de las tecnologías necesarias, su difusión, apropiación y disfrute.

La segunda pregunta que se le hizo a los entrevistados en torno al tema de la innovación inclusiva es ¿de qué manera la población excluida puede participar en el desarrollo de una tecnología o innovación?, para esta consulta las respuestas fueron más escasas que para el

resto de preguntas los entrevistados se notaron dispersos, pensativos y no lograban relacionar respuestas para las preguntas, parecen no concebir que los excluidos puedan participar de procesos tecnológicos o de innovación.

De las ideas vagas que se atrevieron a dar los entrevistados se pueden concretar dos: la primera es “dar información” que fue referida por un agente de la sociedad contemplando la participación en toda clase de encuestas o estudios que “otros agentes” le pudieran hacer con respecto a sus necesidades y problemas para solucionar algo. Esta apreciación puede relacionarse con la escalera de Heeks et al. en el 2014, con el cuarto nivel que él llama proceso donde explica que una innovación puede ser inclusiva si los excluidos son involucrados en el desarrollo de la innovación, aunque el entrevistado solo concibió la idea de participación a través de dar información, esta respuesta puede esbozar una especie de voluntad de los excluidos a participar en el desarrollo de tecnologías e innovaciones que pueda transformarse en el tiempo con aportes más significativos que la sola información para las innovaciones inclusivas.

Esta primera forma en que los excluidos pueden participar en el desarrollo de una tecnología o innovación, también coincide con lo propuesto por Centeno & Pinzón en 2021, cuando mencionan que la identificación de las necesidades de los vulnerados, que en este caso podría ser a través de la información, se convierte en insumo para una hacer coincidir las fuerzas necesarias para una innovación inclusiva.

La segunda forma que manifestaron algunos entrevistados, es el consumo de bienes, servicios, tecnologías e innovaciones que otros agentes les puedan ofrecer. Esta posición es mucho más pasiva y poco conveniente para el sistema de innovación, ya que los excluidos pasan a ser receptores de las soluciones que otros individuos quieran ofrecer a sus propios problemas, en lugar de participar activamente en el proceso. De acuerdo con los comentarios de los entrevistados esta posición pasiva puede estar ligada a la figura de estado benefactor que tienen algunas poblaciones marginadas, cuyo deseo es que el estado les solucione completamente sus necesidades. Así mismo esta respuesta está relacionada

con los resultados de la pregunta ¿Usted cree que en Medellín quienes, qué personajes o actores participan en los procesos de innovación inclusiva?, donde también pusieron al Gobierno como principal responsable de las situaciones de exclusión. Si bien el gobierno de los países emergentes está llamado a la promoción de políticas innovación inclusiva, no es suficiente, ya que para que el sistema funcione, deben coexistir los componentes que mencionan Foster & Heeks (2013), la innovación, los actores, el aprendizaje, las relaciones y las instituciones.

En la figura 7, se presenta a modo de resumen, la representación gráfica de las percepciones que tuvieron los entrevistados acerca de la innovación inclusiva y que fueron explicadas en los párrafos anteriores.

Figura 6. Percepción sobre la innovación inclusiva



Nota: elaboración propia con base en las entrevistas aplicadas.

Hasta este punto de la investigación, se hizo en el capítulo uno, la delimitación referencial y teórica de los temas de interés que son la Innovación inclusiva y los emprendimientos creativos y culturales, luego, se pasó a una revisión bibliográfica acerca de las características de los emprendimientos creativos y culturales y de la innovación inclusiva que se

encuentran en la producción científica y en el capítulo tres se consolidó el trabajo de campo que se realizó a través de entrevistas para tratar de esbozar las características de las relaciones que se dan entre los actores del Sistema Nacional de Innovación en el sector de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín. La información obtenida es suficiente para dar paso a la comparación de referentes nacionales e internacionales en los que se identifican procesos de innovación inclusiva.

3.5 Conclusiones del capítulo

La recolección de la información para la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que se hizo a través de la aplicación de entrevistas a actores críticos del sistema de innovación local, contó con tres criterios y doce subcriterios propuestos en la Tabla 12, que contienen las temáticas de interés para esta investigación. De acuerdo con la primera categoría, estos emprendimientos se caracterizan de acuerdo con el papel que desempeñan los actores en el sistema de innovación, por presentar procesos de innovación orgánicos, intuitivos y poco estructurados, sumado a unas relaciones entre los actores que van desde estar fortalecidas, pasan por ser protocolarias y llegan hasta críticas. En la Tabla 16. Relaciones encontradas entre los actores del SNI industria creativa y cultural., puede verse el detalle de dichas relaciones.

Otros rasgos que se tomaron en cuenta para caracterizar estos emprendimientos son fueron el capital humano, donde se encuentra alto potencial en la creatividad y la perseverancia de los emprendedores pero no se encuentra un perfilamiento nacional o local de estos creadores; la formación, que se encuentra saturada, poco especializada y desarticulada con la industria; en el tema de la financiación, existe una alta dependencia de los recursos públicos cuyo accesos es bastante complejo para los emprendedores; con respecto a la tecnología, utilizan tecnologías básicas, sociales y metodológicas pues encuentran barreras de accesos de costos y conocimiento para trabajar con mejores tecnologías; de las nueve actividades principales de la cadena productiva, solo la

producción, la formación y la creación se perciben fortalecidas; y por último, en el tema de la asociatividad se encuentran unos pocos gremios sólidos y ningún clúster consolidado.

El tercer ítem contemplado en la recolección de la información fue la percepción de los actores sobre la innovación inclusiva, donde se caracterizan por creer, uno, en que el principal actor de la innovación inclusiva es el gobierno, generando una participación pasiva de los otros actores, casi que como receptores de las mejoras en productos, servicios y procedimientos que les ofrezca el gobierno y algunas ONG's y dos, que las únicas maneras de participar en la innovación inclusiva es dando información, consumiendo y participando de algunas actividades que otros actores propongan.

Capítulo 4: Benchmarking

Con la información recolectada y clasificada de las entrevistas con los actores del SIN de la industria creativa y cultural que se presentó en el capítulo 3, se procede en este capítulo a hacer el análisis comparativo de los casos de estudio de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva encontrados en la revisión de la literatura para establecer las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín y los encontrados en el estado del arte, identificando buenas prácticas de innovación inclusiva realizadas en los casos de estudio abordados que puedan ser replicables a otros emprendimientos.

4.1. Identificación de buenas prácticas: análisis comparativo

Este análisis se basa en la búsqueda de referentes sobre mejores prácticas de innovación inclusiva y de emprendimientos creativos y culturales en el mundo por medio de un Benchmarking. Una de las definiciones sobre Benchmarking que es afín con el propósito de este capítulo la hace Spendolini (como se citó en Universidad Austral de Chile 2017), el benchmarking es un “proceso sistemático y continuo de evaluación (de productos, servicios y procedimientos de trabajo de sectores/industrias/empresas u organizaciones) a partir de las mejores prácticas, es decir, las más exitosas. El objetivo es entender mejor las necesidades de los clientes, con el fin de asegurar su satisfacción” (p.20-21).

Con respecto a las etapas para la implementación del Benchmarking, se retoma lo propuesto por Villa (2015), quien propone como necesario determinar:

- a) Identificar los referentes a los cuales se va a estudiar; b) decidir qué se va a estudiar de estos referentes con respecto a identificar las mejores prácticas; c) analizar los resultados del estudio comparativo, con base en indicadores de percepción que muestren objetivamente el mejor desempeño y d) determinar las mejores prácticas susceptibles de replicación en casos de estudio en Medellín.

Para la comparación que se pretenden en este capítulo, se describen estos pasos de la siguiente manera:

4.2. Identificación de referentes

Para el Benchmarking objeto del presente capítulo se seleccionaron como referentes cinco estudios de caso de innovación inclusiva, escogidos a partir de la identificación de factores críticos de éxito (FCE) y la disponibilidad de acceso a la información. Los referentes seleccionados abarcan los diferentes frentes que debe tener en cuenta un actor del sistema de innovación para analizar un emprendimiento con características de innovación inclusiva: el qué, el quién, el cómo, con quién, con qué y la propuesta de valor de la iniciativa. La determinación de estos referentes permitió identificar acciones específicas que fueron exitosas en los casos estudiados y que podrían ser replicadas en otros sectores o industrias.

Los criterios de selección de los referentes se describen a continuación.

- **Acceso a la información documentada:** al ser la innovación inclusiva un tema de reciente interés, los casos de estudio documentados y de acceso libre son limitados. Por esta razón se empezó la búsqueda de los casos filtrando los emprendimientos que tuvieran publicada la información en artículo científico o comercial de acceso gratis.
- **Países con mayor producción científica:** la búsqueda de información en bases de datos científicas arroja que los países con mayor producción de artículos con casos de estudio son India y Reino Unido, y en Latinoamérica, México. Se escogieron tres casos internacionales: uno de India y dos de México debido a la importancia de tener referentes internacionales para que el análisis comparativo tenga un mayor alcance.
- **Temáticas:** cuatro de los cinco casos de estudio se refieren a emprendimientos o empresas pertenecientes al sector creativo y cultural que es el tema focal de esta investigación. Se ha escogido un caso de innovación inclusiva por medio de la telemedicina, que, aunque no tiene relación con emprendimientos creativos y culturales, es una de las áreas del conocimiento que más publicaciones tiene en el

estudio de la innovación inclusiva, está bien referenciado y se convierte en un referente interesante ya que su análisis puede dar pautas de buenas prácticas susceptibles de ser replicables en otros sectores.

- **Cercanía al contexto cultural y social de Colombia:** los casos internacionales escogidos se desarrollan en contextos culturales, sociales y económicos similares a los de Colombia, en cuanto a que la población excluida en esos países también se presenta en Colombia: artesanos rurales, habitantes de calle, población rural sin cobertura o con difícil acceso a la salud. Esta similitud de condiciones permite hacer comparaciones más cercanas a la realidad.

En la tabla 16, se describen de manera general los referentes seleccionados para el Benchmarking:

Tabla 17. Descripción de los referentes del Benchmarking.

Nombre del caso: Mother Earth	Origen: India
<p>Descripción: Mother Earth es una empresa de origen social cuya visión es abrir nuevos mercados para crear demanda de artesanías rurales indias, con un diseño diferenciador de moda contemporánea. El modelo de negocio de Mother Earth está basado en la idea desarrollada por Grammen Banco, quien popularizó la creación de redes de autoayuda entre mujeres y microcréditos para emprendimientos pequeños en zonas rurales de Bangladesh. Así mismo Mother Earth creó sus propias redes de autoayuda conformadas por entre 10 a 20 personas que unían esfuerzos para sacar la producción (Pansera & Owen, 2018b).</p>	

Nombre del caso: Mi Valedor	Origen: México
<p>Descripción: Mi Valedor es la primera “revista callejera” de México, un proyecto editorial que busca darle a las personas en situación de calle nuevas oportunidades como escribir, publicar y vender su propia revista. El contenido es un reflejo gráfico y literario de la cotidianidad de la ciudad que le permite a los distribuidores (habitantes de calle) visibilizarse y salir de la discriminación social y el asistencialismo del gobierno y ser reconocidos como parte de la ciudadanía. La idea surge de una estudiante mexicana que</p>	

vivía en Londres, que comienza a comprar semanalmente la revista callejera The Big Issue. Después de seguir el rastro a esta propuesta encuentra la existencia de más de cien proyectos editoriales articulados en la red internacional de revistas callejeras, la Red Internacional de Revistas Callejeras (Álvarez, 2017).

Nombre del caso: Arbusta	Origen: Medellín, Colombia
<p>Arbusta es una empresa social que pertenece a Njambre Holding, que es una organización que cataliza empresas sociales para asumir riesgos de manera conjunta. Arbusta se dedica a acompañar empresas en su transformación digital y ofrecer servicios tecnológicos en un sector con muchos puestos de trabajo vacantes que el mercado no logra cubrir por la expansión creciente de industria TI. Arbusta tiene un proceso basado en tres pilares: Entrenamiento, Integración y Provisión, por medio de los cuales forma a jóvenes y mujeres en herramientas digitales para prestar servicios de testeo de calidad de software (en temas como testing manual de aplicaciones web & mobile, testing de usabilidad, laboratorio de experiencia del usuario, etc) y gestión de datos y contenidos (moderación de contenidos, contact center virtual, gestión de redes sociales y canales electrónicos, etiquetado de imágenes y optimización SEO, etc), con el objetivo de garantizar su inclusión en los servicios que brinda al mundo corporativo, quienes reciben un servicio de calidad en tiempo y forma, empoderando personas de sectores con menores oportunidades (Ruta N, 2019).</p>	

Nombre del caso: La Casa de Carlota & friends	Origen: Medellín, Colombia
<p>Es un estudio de diseño profesional cuyo equipo creativo está integrado por personas con síndrome de Down, autismo y otras condiciones especiales, vinculadas laboralmente de manera formal. La Casa de Carlota se dedica a crear campañas publicitarias, estrategias de posicionamiento de marca, empaques y productos impresos y digitales. Empresas importantes del contexto local como Sura, Grupo Argos, De Lolita, ISA y la Alcaldía de Medellín son algunos de sus clientes. Su propuesta de valor radica en ofrecer a sus clientes, ir más allá de la Responsabilidad Social Empresarial hacia un Activismo Creativo</p>	

hasta utilizar el poder influenciador de las marcas para mejorar los problemas sociales y medioambientales (Mercado, 2020).

Nombre del caso: Innovación en Servicios Médicos de Telemedicina	Origen: México
<p>La desigualdad en el acceso a los servicios de salud en México se evidencia en los siguientes datos: el 41% de la población mexicana no tiene servicio médico, de ese total el 50% es población rural e indígena. En los estados de menor índice de marginación hay un médico cada 600 habitantes, en estados más marginados se encuentra un médico cada 1.200 habitantes y entre la población rural e indígena de estos estados, se halla un médico cada 2.500 habitantes. De acuerdo con la American Telemedicine Association, la telemedicina se refiere a cualquier acto médico realizado por medio de las tecnologías de la información. El proyecto de Innovación en Servicios Médicos de Telemedicina fue ganador de una convocatoria al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México y comienza con la compra de cinco equipos de telehomecare y tres equipos de telemedicina, uno de ellos instalado en el Hospital General de Chalco.</p>	

Nota: elaboración propia con base en los autores citados en cada caso

4.3. Determinación de los Factores Críticos de Éxito

Los factores críticos de éxito se pueden definir como las características, condiciones o variables que hacen exitoso un caso, un proceso o una empresa. Con base en las dimensiones de la innovación inclusiva que propone Schillo y Robinson (2017) se determinaron los siguientes factores críticos de éxito para el análisis de los casos de innovación inclusiva que se usarán para el Benchmarking:

- **Personas o tipos de personas incluidas:** la definición de innovación inclusiva se refiere a personas marginadas, vulnerables o de bajos ingresos, puede tratarse de mujeres, jóvenes, minorías étnicas, emprendedores informales. En este factor también se puede determinar el tipo de inclusión: social, industrial o territorial.

- **Formas en que estas personas son incluidas:** este ítem se basa en la categorización que hace (Heeks et al., 2013) quien defiende 6 niveles de innovación inclusiva: el primero, la intención, innovaciones dirigidas a atender las necesidades y problemas de un grupo focal. El segundo, el consumo, implica que los excluidos puedan acceder a las innovaciones y tengan la motivación para adoptarla. El tercero, el impacto, se mide en impacto positivo en términos económicos, bienestar, aumento de capacidades, etc. sobre la población focal. El nivel cuatro, se refiere al proceso, cuando la población excluida participa de alguna manera en el desarrollo de la innovación. El nivel 5, la estructura, se refiere a lo que ocurre detrás de una innovación, las relaciones e inclusión de instituciones, organizaciones y sistemas. Y el sexto nivel, la post-estructura, lo que ocurre después de la innovación la capacidad de difusión, por ejemplo.
- **Actividades que permiten la inclusión:** de acuerdo con Dubé et al. (2014), este factor se refiere a actividades que incluyan mejoras de productos, servicios o procesos, se considerarán las actividades que impliquen innovaciones tecnológicas, sociales, financieras e institucionales.
- **Propuesta de valor del emprendimiento o empresa:** consiste en identificar la diferenciación, valor agregado y ventajas con respecto a emprendimientos similares. Este factor crítico de éxito fue seleccionado porque al identificar la propuesta de valor de los casos de estudio, se podrán proponer recomendaciones a los emprendimientos creativos y culturales para que maximicen su demanda a través de estrategias que les permita acercarse de manera óptima a sus grupos de interés.
- **Tipo de tecnología o innovación aplicada:** la elección de este factor crítico de éxito, pretende identificar si las tecnologías utilizadas en los emprendimientos son adecuadas para las innovaciones inclusivas. En este factor también resulta útil mostrar el tipo de innovación aplicada en los emprendimientos, en este caso, se utilizará la clasificación básica de innovación según su objeto, que ofrece el profesor Robledo Velásquez (2013): tecnológica, de mercados, de fuentes de materias primas, institucional y organizacional.

- **Rol del gobierno:** este criterio se refiere a las implicaciones de instituciones, estructuras y mecanismos que usa el gobierno a través de su política pública para que estas innovaciones sean implementadas

Los criterios seleccionados abarcan los diferentes frentes que debe tener en cuenta un actor del sistema de innovación para analizar un emprendimiento con características de innovación inclusiva: el qué, el quién, el cómo, con quién, con qué y la propuesta de valor de la iniciativa. La determinación de estos criterios permitirá identificar acciones específicas que fueron exitosas en los casos estudiados y que podrían ser replicadas en otros sectores o industrias.

4.4. Análisis de la información

La información con la que se comparan los factores críticos de éxito es extraída de los artículos científicos de acceso gratuito encontrados en las bases de datos y las páginas web de algunos de los casos de estudio. Se lee con detenimiento cada artículo del caso de estudio y se busca información adicional en fuentes no académicas, como páginas del gobierno o artículos de prensa que develen más características de los factores analizados y datos acerca de las condiciones sociales y culturales del país y el sector económico en el que se da la innovación inclusiva para complementar el análisis.

A continuación, se presenta el análisis de la información encontrada de cada uno de los factores críticos de éxito por cada caso de estudio:

4.4.1. Mother Earth

Personas incluidas: Mother Earth nace en 2011 a partir de otra empresa social creada en 1994 llamada “Industria Crafts” y comienza con su primera tienda en Bangalore, distrito rural del estado de Kamataka en el sur de la India. Para 2013 ya tiene 6 tiendas, 250 empleados y planes de crecimiento. A través de la creación de Grupos de Autoayuda independientes compuestos entre 10 y 20 personas, en su mayoría mujeres que viven en áreas rurales o peri-urbanas.

Formas en que estas personas son incluidas: cada grupo de autoayuda elige a su propio líder quien se convierte en intermediario entre Mother Earth y la comunidad. A través de

estos grupos, los artesanos se van haciendo visibles y se van relacionando con las instituciones de la economía formal.

Actividades que permiten la inclusión: Mother Earth adopta e implementa la estrategia heredada del Banco Grameen o Banco de los pobres, cuyos prestatarios son los dueños del 90% del capital del banco. La mecánica del banco consiste en prestar microcréditos a grupos de cinco personas con muy pocos requisitos, pero el grupo entero pierde la posibilidad de un nuevo préstamo si alguno de los cinco no cumple el compromiso de devolver el dinero. A través de este sistema, para 2006 el banco posee más de 2.300 sucursales ubicadas en las zonas rurales y aldeas del país. El modelo de Autoayuda permite que las personas conserven sus oficios rurales y evitan la migración a las ciudades (Pansera & Owen, 2018b).

Dificultades presentadas: Mother Earth encontró límites en los métodos tradicionales de producción que no le permitían estar listos para las dinámicas de los mercados actuales. Esto implicó una reorganización del espacio y el tiempo de los artesanos que Mother Earth logró a través de la educación y el entrenamiento, planeación, control y evaluación de las líneas de producción para poder cumplir con los estándares de calidad que exigen los mercados locales e internacionales.

Tipo de tecnología o innovación aplicada: en este caso se pueden identificar 3 tipos de innovación: innovación de posicionamiento, reubicando las artesanías rurales en nuevos contextos y mercados. También puede considerarse una innovación de producto al incorporar una nueva fibra natural y nuevos diseños a las artesanías; y una innovación de proceso al desarrollar una maquinaria de baja tecnología para limpiar, secar y moldear fibras naturales.

Rol del gobierno: el gobierno, en este caso actúa como un veedor de las transacciones que hacen los artesanos hacia el mundo a través de Mother Earth.

Propuesta de valor del emprendimiento o empresa: tiene dos propuestas de valor, una es que ofrecen los productos de artesanos tradicionales de la India con nuevos diseños contemporáneos buscando nuevos mercados y usuarios, y la otra es que sus productos ofrecen un atributo altruista para el consumidor ya que están asociados a una filosofía y

propósito definido que es aprovechar las fortalezas de las comunidades rurales marginadas para crear prosperidad y medios de vida sostenibles para ellos.

4.4.2. Mi Valedor

Personas incluidas: el proyecto social apunta a la construcción de redes de apoyo, que mantienen la reinserción social y laboral a grupos vulnerables como personas en situación de calle, migrantes, refugiados, deportados, poblaciones trans, madres solteras, adultos mayores, personas con discapacidad y comunidades con nivel socioeconómico muy bajo de la ciudad de México (Aquino, 2019).

Formas en que estas personas son incluidas: en Mi Valedor se identifican 3 formas en que son incluidas las personas: la primera, es a través de la venta, cada valedor debe participar en una capacitación inicial en la oficina de mi Valedor donde se le obsequian cinco ejemplares, cada uno con un valor de MX\$20 pesos. Luego el vendedor vuelve a las oficinas donde adquiere cada revista en MX\$5 pesos y de esta manera generar ingresos; la segunda, es a través de la generación de contenido a la par con el equipo creativo de la revista. Existen diferentes formaciones en escritura, fotografía, diseño que les permiten a los Valedores co-crear los contenidos de las secciones de la revista; la tercera, es a través de los talleres de capacitación de donde salen otras iniciativas como un programa de radio llamado la Voz de la Calle que se hace por medio de podcast que ya se encuentran en las principales plataformas de distribución (Medina, 2020).

Actividades que permiten la inclusión: la actividad más importante que permite la inclusión de estas poblaciones es la generación de un ingreso legítimo, que no cae en el límite del asistencialismo sino por medio del auto-empleo. Otras actividades de inclusión son los talleres y actividades en diferentes temas (administración, finanzas, arte, cultura, educación física, desarrollo personal, entre otros) que profesionales voluntarios reconocidos de diferentes sectores desarrollan con los valedores para incentivar la reinserción social a través de capacitación y asesoramiento y así lograr resultados permanentes y soluciones a largo plazo. Adicional a esto, la revista busca alianzas con diferentes espacios para ofrecer

jornadas de salud, exámenes de la vista, tratamientos dentales y chequeos médicos generales (Mi Valedor, 2020).

Tipo de tecnología o innovación aplicada: Mi Valedor aplica un modelo de reinserción o modelo social que va en contra de la asistencia porque están seguros de que todas las personas tienen las capacidades de salir adelante por sí mismos a través del autoempleo. Su objetivo no es sacarlos de la calle sino que tengan mejores condiciones de vida, la decisión de quedarse en situación de calle o aspirar a trabajos formales es de cada uno (Medina, 2020).

Rol del gobierno: la fundadora relata en la entrevista que el acercamiento con el gobierno ha sido uno de los obstáculos más difíciles que se ha presentado en la revista, ya que no ha conseguido por ningún medio alguna relación con el estado. En este caso el papel del gobierno se limita al control de los requisitos de formalización empresarial y recaudador de impuestos (Aquino, 2019).

Propuesta de valor del emprendimiento o empresa: Street paper, se vende en la calle de mano en mano, no se venden en kioscos o puestos de revistas el contacto físico con las otras personas hace que la población excluida se visibilice. Este contacto pretende generar confianza entre los compradores y crear una cadena de apoyo y cooperación que fomente el trabajo cooperativo y colectivo. Va dirigido a personas interesadas por las distintas realidades de la Ciudad de México por medio de reportajes, fotografías, reflexiones, crítica social y literatura.

4.4.3. Arbusta

Personas incluidas: Arbusta vincula madres cabeza de hogar y jóvenes con pocas oportunidades de Argentina y Colombia, de acuerdo con los datos de su página web son alrededor de 300 personas, de los cuales el 95% está compuesto por jóvenes Millennials¹ y Centennials² que provienen de contextos socio-económicos frágiles. De este 95% el 57%

¹ Millennials es la generación compuesta por personas nacidas entre 1980 y 1995, vivieron la transformación del análogo a la entrada de internet.

² Centennials: generación compuesta por personas nacidas después de 1996, aparecieron en la era digital por lo que siempre han contado con una posibilidad infinita de elecciones.

son mujeres y aspiran a aumentar el porcentaje año tras año. Otro dato importante que ayuda a dar contexto acerca de las personas que incluye Arbusta es que el 67% de los jóvenes nini “que no estudian ni trabajan” son madres jóvenes que se dedican al cuidado de su familia. En la industria de la Tecnología de la Información (TI) el número de mujeres que aspira a educación superior relacionada es muy inferior al de los hombres (15,08% contra 84,92%) haciendo la brecha de género cada vez más amplia. Arbusta le apuesta a derribar barreras invisibles para el protagonismo de las mujeres en la industria IT. (Arbusta, 2019).

Las principales características de los jóvenes Arbusta o Arbusters son: edad entre los 18 y 28 años; de contextos socioeconómicos frágiles; prioridad para madres y mujeres; formación mínima primaria completa; formación máxima años iniciales de universidad; sin experiencia laboral ni conocimiento en la industria TI.

Formas en que estas personas son incluidas: Arbusta resalta que hay millones de jóvenes de alto potencial, sin formación ni experiencia laboral, que viven en barrios populares y marginados y hoy son invisibles para el mercado. Estas condiciones les generan barreras muy altas para acceder a un trabajo deseable. Arbusta brinda un primer empleo a partir del cual se convierten en nuevos talentos para la economía digital y la industria del conocimiento que es uno de los sectores económicos con mayor crecimiento y que aún no cuenta con el talento que necesita (Arbusta, 2019).

En este sentido la compañía ofrece a los jóvenes excluidos un servicio terminado que es la formación y las oportunidades laborales alrededor de la industria TI, pero no los hace partícipes directos de la construcción de estrategias, desarrollo de nuevos productos o expansión del negocio.

A continuación, se expone el modelo operativo de Arbusta que hace referencia a la forma en que estas personas son incluidas:

La operación está organizada en “tribus”. Cada tribu está enfocada en un servicio core de Arbusta, e integrada por un máximo de 100 personas, dirigidas por líderes de tribu. Dentro de cada tribu, los equipos se organizan en escuadrones, de hasta máximo 12 personas lideradas por un Service Owner.

Los Chapters son áreas de especialización Cross Squad que contribuyen al seguimiento de la gestión del servicio y estandarizan prácticas (técnicas, de calidad

y de comunicación) para toda la tribu. A su vez, tenemos agrupaciones inter-tribus llamadas guilds para identificar comunidades de intereses (Arbusta, 2019).

Actividades que permiten la inclusión: la materialización de esta empresa latinoamericana rompe el paradigma de la escasez de talento en el sector TI. Su método de formación de talentos incluye un entorno de aprendizaje digital, donde se aprende a trabajar, trabajando dentro de la empresa hasta que se convierta en un lugar de integración plena para el joven. No pretenden competir con la academia tradicional sino potenciarla compartiendo tanto el know how técnico como el desarrollo de habilidades blandas como la interpretación creativa de las necesidades de los clientes para acelerar resultados, uso de herramientas de trabajo colaborativas, metodologías ágiles, y habilidades socio-emocionales que potencian su capacidad de liderazgo y desarrollo (Arbusta, 2019).

Otro componente que da cuenta de las actividades que permiten la inclusión de las personas dentro de la organización es la metodología para el desarrollo de sus colaboradores. Esta metodología se compone de cinco etapas: la primera, es el poder de la mirada para habilitar el potencial de cada personas; el segundo, es aprender haciendo: las células de trabajo por cliente habilitan un entorno cuidado y seguro para que los Arbusters construyan conocimiento a partir de referentes experimentados; el tercero, es el entrenamiento y desarrollo en un plan diseñado para cada joven; el cuarto, es el desarrollo en inteligencia emocional ya que Arbusta considera que las competencias emocionales son dos veces más importantes para la excelencia que la experiencia y el intelecto puro; la quinta etapa es el desempeño basado en competencias que obedece a la medición y mejoramiento del desempeño de cada Arbuster (Arbusta, 2019).

Tipo de tecnología o innovación aplicada: Arbusta busca reformular la filantropía y demostrar que se puede generar un impacto social y transformaciones económicas y sociales en las comunidades con menores oportunidades, no desde el altruismo, sino generando oportunidades económicas alrededor del empoderamiento social por medio de un modelo de captación y desarrollo de talento inclusivo (Ruta N, 2019).

Este modelo de desarrollo de talento probado y que funciona se basa en la siguiente afirmación que hacen los fundadores de Arbusta: “creemos en el poder de la mirada para habilitar el potencial de cada persona. La mirada apreciativa valora y cree en la persona, aun cuando la persona todavía no descubrió todo su potencial” P.Cardenu. E. Fazio y F.Seineldin (Arbusta, 2019).

En términos de los servicios que ofrece como transformador digital, las tecnologías que usa están orientadas hacia los testing automatizados y exploratorios, planes de pruebas, modelos algorítmicos como Human in the loop HITL, softwares de Data Quality y algunas aplicaciones de Inteligencia Artificial (Arbusta, 2019)

Rol del gobierno: no se encuentra evidencia de una relación directa entre el gobierno y Arbusta, se identificó que la oficina de Arbusta en Medellín está instalada en Ruta N, que es el centro de innovación y negocios de la ciudad, articulador del ecosistema CTi y probablemente a través de ellos, Arbusta se relaciona con el gobierno local o nacional (Ruta N, 2019).

Propuesta de valor del emprendimiento o empresa: el modelo de Arbusta integra la calidad en el servicio, la calidez humana y las oportunidades de inclusión laboral (Ruta N, 2019). Emplean jóvenes de alto potencial que el mercado no mira y brindan soluciones de entrega rápida, continua y elástica a sus clientes. Arbusta es una plataforma donde el aprendizaje y el trabajo conviven armónicamente para ofrecer servicios de calidad. (Arbusta, 2019).

4.4.4. La Casa de Carlota & Friends

Personas incluidas: La Casa de Carlota incluye en su staff de creativos a personas con diversidad intelectual, específicamente con síndrome de Down y autismo que han sido históricamente excluidas del mundo laboral por su pensamiento y apariencia.

Formas en que estas personas son incluidas: La Casa de Carlota integra la diversidad de capacidades creativas al equipo de AMtrabajo, las personas con síndrome de Down y autismo son contratadas de manera formal haciendo parte de la triada que compone la estructura creativa de la agencia: profesionales creativos + estudiantes + div. La Casa de

Carlota no es una iniciativa de inserción laboral para personas con discapacidad, sino que es una agencia que contrata pensadores diversos de acuerdo con sus habilidades creativas (La Vanguardia, 2018)

Actividades que permiten la inclusión: una de las actividades que permite la integración de pensamientos y la dinámica de sus creaciones es Casa abierta, es un espacio que ofrece Casa Carlota a la comunidad en general para dar a conocer sus ideas y procesos creativos, dictan conferencias de innovación y talleres de creatividad (La Casa de Carlota & Friends, 2020b). Otra de las actividades que permiten la inclusión es la participación de su equipo de trabajo en Hubs de Innovación, qué de acuerdo con Cunha & Selada (2009), un Hub de innovación es una comunidad de conocimiento, innovación, creatividad y aprendizaje, donde se fusionan varios ambientes como los negocios, los emprendimientos, la investigación y desarrollo, la educación y el aprendizaje, el mercado, el entretenimiento y las funciones culturales de la comunidad.

Tiene claro que no se trata de un programa de inserción laboral de personas con discapacidad, por esto la empresa no recibe subvenciones, subsidios, donaciones y otras fórmulas de remuneración asistida. Su sostenibilidad se da por la venta de productos y servicios innovadores.

Tipo de tecnología o innovación aplicada: innovación en productos y servicios. Lo logran a través de su laboratorio de innovación y creatividad donde investigan nuevas disciplinas, tecnologías y metodologías que impacten el futuro con sentido social y ambiental.

La Casa de Carlota ha creado su propia metodología de trabajo y ecosistema de innovación para llevar a sus clientes a introducir en su propuesta de valor un eje social de impacto que se convierta en ventaja competitiva. Los tres pasos de la metodología son: primero, *cumplo*, implica hacer un termómetro de la Responsabilidad Social Corporativa de su cliente; segundo, *me transformo*, es decir, alinea el propósito mayor de la empresa con las áreas de oportunidad y la cultura empresarial; y tercero, *abandero*, se implementa una solución transformadora derivada de la creatividad, la comunicación y el diseño (La Casa de Carlota & Friends, 2020a).

Rol del gobierno: la única relación que se encuentra entre La Casa de Carlota y el gobierno es cuando se encuentran en los Hubs de innovación, en este caso, la ciudad de Medellín, promueve políticas públicas y ecosistemas de desarrollo económico que incluyen los Hubs de Innovación o iHubs, contenidos en un propósito mayor que es convertirse en una ciudad inteligente. El concepto de los “iHub” implican la interacción de 3 actores: las políticas públicas de ciencia, economía, sociales, espaciales y de transporte; las áreas urbanas frágiles como centros históricos, áreas logísticas y centros industriales en desuso; y la economía creativa o sociedad, es decir, la ciencia, la tecnología, la innovación, el conocimiento, la cultura y las artes (Cunha & Selada, 2009).

Propuesta de valor del emprendimiento o empresa: su oferta diferenciadora la llaman Activismo Creativo y consiste en impulsar el crecimiento y la reputación de las marcas por medio de estrategias, ideas, diseños y proyectos transformadores que le apuntan a propósitos más humanos, sociales y amigables con el ambiente a través de técnicas creativas y de innovación disruptiva fruto de la diversidad intelectual. La casa de Carlota está certificada como una empresa BCorp, que es una comunidad que reúne a más de dos mil empresas de 50 países que compiten para ser las mejores empresas para el mundo medidas en áreas como gobierno corporativo, equipo de trabajo, comunidad, ambiente y clientes (Certified B Corporation, 2020).

4.4.5. Telemedicina

Personas incluidas: como se expuso en el apartado 4.2., Identificación de referentes, la desigualdad y exclusión social asociada al sistema de salud público mexicano es un problema prioritario dentro de la agenda pública de ese país. La población excluida en este caso se refiere comunidades rurales o indígenas de México sin acceso a los servicios de salud pública (Martínez et al., 2017).

Formas en que estas personas son incluidas: los beneficiarios de la innovación son incluidos porque reciben la oferta de servicios médicos a través de tecnologías y equipos de telemedicina, no son participantes de ninguna etapa del desarrollo de la creación, adopción

y difusión de la innovación en telemedicina, excepto por la cercanía y la realimentación mediante la aceptación de la tecnología (Martínez et al., 2017)

Actividades que permiten la inclusión: diferentes estudios de España, Colombia y Perú hacen evidente que debe existir interacción entre los múltiples actores del sistema de innovación, pues generalmente las empresas no tienen incentivos económicos suficientes para dirigir sus productos a mercados de bajos ingresos (Martínez et al., 2017).

En el caso específico de estudio, la implementación de tecnología en telemedicina supuso el establecimiento de relaciones sistémicas formales entre 10 actores por medio de la Red Interinstitucional e Interestatal de Telemedicina (RIIT).

Tipo de tecnología o innovación aplicada: los servicios de telemedicina son ofrecidos por medio de equipos de telehomecare, que son equipos pequeños adaptados al hogar del paciente y conectados por una red inalámbrica a otro equipo en el centro de salud u hospital. En 2004, cinco equipos de tele-homecare y tres equipos de telemedicina costaban US 886.000. Para 2006 a raíz de que dos de los tres equipos de telemedicina que compró la empresa, se quemaron, decidieron adquirir tecnología local. Esta transición de tecnologías da pie para la presentación de un nuevo proyecto de Modelo de transferencia tecnológica para servicios de telemedicina, con tres fases: la primera, es la formación de una red de telemedicina, integrada por hospitales públicos de comunidades vulnerables; la segunda, transferencia y adopción tecnológica donde los hospitales aprenden a usar la tecnología de telemedicina de manera autónoma; y la tercera, la adaptación tecnológica con la introducción de innovaciones incrementales de acuerdo con las necesidades de cada hospital.

Para llevar a cabo este Modelo de transferencia tecnológica, la RIIT admitió una innovación organizacional evidenciada en una nueva estructura inter-organizacional y cambios intraorganizacionales de cada actor en aspectos como la flexibilidad, la horizontalidad y participación activa de sus miembros.

Rol del gobierno: la empresa Médica Sur identificó la oportunidad de prestar servicios de telemedicina a hospitales públicos y orientó su propuesta de innovación hacia el beneficio

social y obtuvo financiamiento público a través del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México – Conacyt.

El artículo sugiere que la evidencia estudiada apunta a confirmar que, en los países en desarrollo, las innovaciones inclusivas dependen del financiamiento público. Argumenta que un factor que obstaculiza las innovaciones inclusivas es la falta de incentivos económicos para las empresas, para que la política pública se convierta en herramienta articuladora de los intereses público-privados.

Propuesta de valor del emprendimiento o empresa: no se identifica una propuesta de valor para los consumidores de los servicios de telemedicina, ya que al ser el único oferente del servicio no tiene aún que diferenciarse para atraer el consumo, se comporta como un monopolio. En la medida en que más empresas y hospitales se interesen en ofrecer servicios de telemedicina tendrán que elaborar sus propuestas de valor para obtener ventaja competitiva frente a la competencia.

4.5. Discusión: Análisis Comparativo de los FCE – Benchmarking

El análisis desglosado de cada uno de los referentes de casos de estudio asociados a la innovación inclusiva que fueron seleccionados para el Benchmarking, se sintetiza a través de la Tabla 18. Matriz comparativa de los Factores Críticos de Éxito: identificación de brechas entre los emprendimientos. donde en sentido vertical se ubican los factores críticos de éxito y en sentido horizontal cada Caso de estudio referente.

Tabla 18. Matriz comparativa de los Factores Críticos de Éxito: identificación de brechas entre los emprendimientos.

Factores Críticos de Éxito	Casos de estudio referentes				
	Mother Earth	Mi Valedor	Arbusta	La Casa de Carlota	Telemedicina
Personas o tipos de personas incluidas	Personas, en su mayoría mujeres que viven en áreas rurales o peri-urbanas.	Personas en situación de calle, migrantes, refugiados, deportados, poblaciones trans, madres solteras, adultos mayores, personas con discapacidad y comunidades con nivel socioeconómico muy bajo.	Madres cabeza de hogar y jóvenes Millennials y Centennials que provienen de contextos socio-económicos frágiles.	Personas con diversidad intelectual, específicamente con síndrome de Down y autismo.	Comunidades rurales o indígenas de México sin acceso a los servicios de salud pública.
Formas en que estas personas son incluidas	En el proceso , los artesanos están involucrados en las formas de producción y diseños innovadores y formas de organización comunitaria que hacen posible que sus productos tengan una demanda sostenida en el tiempo.	En el proceso , en tres formas: 1. Generación de contenidos de la revista. 2. Venta y distribución: son los valedores quienes se encargan de esto. 3. Talleres de capacitación: donde se gestan nuevas ideas y emprendimientos	En el impacto y el consumo de empleos formales y de calidad que les permiten mejorar sus condiciones de vida y las de sus familias.	En el proceso , los creativos participan directamente en la construcción de los productos y servicios que ofrece la agencia. Constantemente están participando en comunidades de innovación para encontrar nuevas formas de hacer las cosas.	En el consumo de servicios médicos a través de tecnologías y equipos de telemedicina, no son participantes de ninguna etapa del desarrollo de la creación, adopción y difusión de la innovación en telemedicina, excepto por la cercanía y la realimentación mediante la aceptación de la tecnología
Actividades que permiten la inclusión	Aplica el modelo del Banco Grammeen : prestar dinero a grupos de cinco personas con muy pocos requisitos,	Generación de un ingreso legítimo , lejos del asistencialismo. Capacitación y asesoramiento a largo	Su formación de talentos incluye tanto el know how técnico como el desarrollo de habilidades blandas como la interpretación	Casa abierta : espacio para dar a conocer ideas y procesos creativos con la comunidad.	Establecimiento de relaciones sistémicas formales entre 10 actores por medio de la Red Interinstitucional e

<p>Actividades que permiten la inclusión</p>	<p>pero el grupo entero pierde la posibilidad de un nuevo préstamo si alguno de los cinco incumple, permitiendo conservar los oficios tradicionales y evitando la migración hacia las ciudades. Se considera una forma de innovación financiera</p>	<p>plazo por medio de los talleres de voluntarios. Alianzas con empresas que se quieran comprometer con estas poblaciones para ofrecer jornadas de salud.</p>	<p>creativa de las necesidades de los clientes para acelerar resultados, uso de herramientas de trabajo colaborativas, metodologías ágiles, y habilidades socio-emocionales que potencian su capacidad de liderazgo y desarrollo</p>	<p>Participación de todo su equipo en Hubs de Innovación. La empresa no es un programa de inserción laboral de personas con discapacidad, por esto la empresa no recibe subvenciones, subsidios, donaciones y otras fórmulas de remuneración asistida. Su sostenibilidad se da por la venta de productos y servicios innovadores.</p>	<p>Interestatal de Telemedicina</p>
<p>Tipo de tecnología o innovación aplicada</p>	<p>Innovación de posicionamiento, reubicando las artesanías rurales en nuevos contextos y mercados. Innovación de producto al incorporar una nueva fibra natural y nuevos diseños a las artesanías. Innovación de proceso al desarrollar una maquinaria de baja tecnología para limpiar, secar y moldear fibras naturales.</p>	<p>Modelo de reinserción social en contra del asistencialismo, ya que encuentra capacidades en todos los excluidos para salir adelante. Innovación de mercadeo: su modelo de distribución de la revista de mano en mano hace que los valedores sean vistos como otros por la sociedad.</p>	<p>Innovación organizacional Modelo de captación y desarrollo de talento inclusivo: primer empleo que no exige experiencia ni estudios, forma a los jóvenes para que se conviertan en nuevos talentos para la economía digital y la industria del conocimiento. Innovación de proceso: Su modelo operativo es funcional por medio de: 1. “tribus” (100 personas) que atienden un frente del negocio. 2. Escuadrones (12</p>	<p>Tienen un su laboratorio de innovación y creatividad donde investigan nuevas disciplinas, tecnologías y metodologías que impacten el futuro con sentido social y ambiental.</p>	<p>Equipos de telehomecare, se consideran una tecnología en desarrollo. Modelo de transferencia tecnológica: 1. Creación de red telemedicina 2. Transferencia y adopción de equipos en hospitales 3. Adaptación tecnológica: innovaciones incrementales de acuerdo a las necesidades del hospital y comunidad.</p>

<p>Tipo de tecnología o innovación aplicada</p>			<p>personas) dentro de cada tribu a cargo de un “Service Owner”.</p> <p>3. “Cross Squad” gestionan el servicio y estandarizan prácticas.</p> <p>4. “inter-tribus” identifican comunidades de intereses.</p>		
<p>Rol del gobierno</p>	<p>Veedor de las transacciones que hacen los artesanos con el mundo</p>	<p>Controlador de los requisitos de formalización empresarial y recaudador de impuestos</p>	<p>La oficina de Arbusta se encuentra en el Centro de innovación y negocios de la ciudad Ruta N, quien actúa como articulador del ecosistema de CTi Es probable que sea un lugar de encuentro con el gobierno</p>	<p>Es probable que la Casa de Carlota y el gobierno se encuentren en los Hubs de Innovación que promueve el gobierno local con la mirada en convertir a Medellín en una ciudad inteligente.</p>	<p>Financiamiento público a través del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México – Conacyt.</p>
<p>Propuesta de valor del emprendimiento o empresa</p>		<p>El contacto que genera la distribución de mano en mano genera confianza entre los compradores y crean una cadena de apoyo y cooperación que fomente el trabajo cooperativo y colectivo.</p>	<p>El modelo de Arbusta integra la calidad en el servicio, la calidez humana y las oportunidades de inclusión laboral</p>	<p>Activismo Creativo y consiste en impulsar el crecimiento y la reputación de las marcas por medio de estrategias, ideas, diseños y proyectos transformadores que le apuntan a propósitos más humanos, sociales y amigables con el ambiente a través de técnicas creativas y de innovación disruptiva fruto de la diversidad intelectual</p>	<p>al ser el único oferente del servicio no tiene aún que diferenciarse para atraer el consumo, se comporta como un monopolio</p>

Nota: elaboración propia con base en los hallazgos del Benchmarking

La comparación de las diferentes prácticas ejercidas por cada uno de los referentes y analizadas bajo los siete factores críticos de éxito evidencian que para que una **innovación** inclusiva tenga impacto real entre los excluidos, debe suceder que:

Las personas incluidas sean realmente personas excluidas históricamente por la imposibilidad de acceder a una estructura social y a los instrumentos para desarrollar una vida plena y no sean confundidos con grupos deseosos de asistencialismo estatal o social.

La forma en que participan de la innovación las personas incluidas puede ser variada y ninguna forma es mejor que otra. En los factores críticos de éxito se determinó que las personas podían ser incluidas en 6 niveles de innovación, la intención, el consumo, el impacto, el proceso, la estructura y la post-estructura. En los 5 casos analizados se incluyeron a las personas en *el proceso, el impacto y el consumo* de la innovación o tecnología que los beneficiaría, esto evidencia que, y como lo confirma también Martínez et al. (2017)., en su caso de estudio de innovación inclusiva en el sector agrícola mexicano, “innovar de forma inclusiva implica identificar problemas y solucionarlos con la participación de los involucrados”, es fundamental involucrar a los excluidos en los procesos de innovación ya que es ahí donde se generan experiencias y aprendizajes que se convierten en conocimiento que aportará para el sostenimiento y crecimiento en el tiempo de las innovaciones inclusivas. Una reducción de la pobreza a través de innovaciones inclusivas no se trata simplemente de ofertas o apropiaciones de tecnologías a los pertenecientes a la base de la pirámide.

Es probable que los excluidos no participen en los niveles de innovación de la intención porque se convierte en una participación poco tangible, de corto plazo y más del lado asistencial y en los niveles de la estructura y post-estructura porque implica conocimientos especializados a los que quizás no hayan tenido acceso. En este mismo sentido se encuentra una característica común entre estos casos de estudio, es que ninguno de los fundadores, gerentes o gestores pertenecían a la población excluida, son personas por lo general visionarias y con un alto sentido social. Lo anterior no implica que los propios excluidos puedan organizarse y sacar adelante sus movimientos inclusivos, pero es tarea más compleja para ellos.

Con respecto a las **actividades que permiten la inclusión**, se infiere de los casos analizados que no son grandes o complejas metodologías difíciles de aplicar, se trata de encontrar pequeños elementos diferenciadores capaces de involucrar a los excluidos para generar una solución a una problemática. En dos de los casos estudiados adaptaron métodos de otras empresas a sus propios entornos logrando resultados satisfactorios. En otros dos casos crearon sus propias actividades de manera práctica sin necesidad de tener un inventario de conocimientos, tecnologías o capital inicial, sino que fue una construcción de esfuerzos. En todos los casos de estudio se resalta la importancia de hacer alianzas con otros actores del sistema de innovación, pero no con todos, de aquí se infiere que sería ideal la existencia de un ecosistema de innovación y una red de relaciones estructuradas entre los diferentes actores del sistema, pero su inexistencia no implica que la innovación inclusiva sea exitosa. Otras actividades que permiten la inclusión y que fueron identificadas en el benchmarking son: crear fuentes de ingreso legítimas, formales y estables que permiten círculos virtuosos alejados de costumbres asistencialistas de corto plazo; usar formas alternativas de pensamiento y métodos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la participación de ideas sin juzgar la formación y apariencia de quien las emite; compartir el conocimiento, no tener miedo a divulgar las experiencias sino lanzarlas para su expansión; y ofrecer servicios y productos de calidad, lo que implica derribar el paradigma de adjudicar baja calidad a un bien si su fabricante pertenece a la base de la pirámide.

El cuarto factor crítico de éxito se refiere al **tipo de tecnología o innovación** aplicada en los emprendimientos y si se puede identificar una tecnología apropiada para los excluidos. La evidencia encontrada confirma lo que el Banco Mundial (2013)., dijo con respecto a que la innovación inclusiva puede partir tanto de investigaciones de última generación como de tecnologías preexistentes, en estos casos evaluados se aplican tecnologías heredadas, básicas o en desarrollo que no limitan la importancia y alcance de los efectos potenciales. Los casos de poblaciones excluidas en países en desarrollo son usualmente atribuidos a la responsabilidad exclusiva del **gobierno**, en estos referentes escogidos se muestra, por un

lado, que las iniciativas de innovación inclusiva no dependen de la financiación estatal y por otro lado que la empresa, además de ser un actor que desarrolla y difunde las tecnologías también puede liderar procesos de innovación inclusiva. Por último, en el análisis de la **propuesta de valor** de los emprendimientos se demuestra que cada uno tiene una propuesta de valor que apunta a un objetivo social de inclusión.

4.6. Conclusiones derivadas del Benchmarking

En este trabajo se analizó la propuesta de siete factores críticos de éxito en los emprendimientos inclusivos del sector creativo y cultural: *personas o tipos de personas incluidas, la forma en que participan de la innovación las personas incluidas, actividades que permiten la inclusión, tipo de tecnología o innovación aplicada, papel del gobierno y propuesta de valor del emprendimiento o empresa*. Los hallazgos indican que los emprendimientos creativos y culturales se caracterizan por tratarse de personas excluidas históricamente o pertenecientes a la base de la pirámide, que son incluidas en *el proceso, el impacto y el consumo* de una innovación o tecnología, con negocios inclusivos sencillos que buscan la solución a una problemática para su población, donde el negocio puede surgir tanto de una tecnología de última generación como de una preexistente y orientan su propuesta de valor hacia un objetivo social de inclusión. Lo anterior, se identifica como una de las principales contribuciones de este trabajo al constituirse como buenas prácticas de innovación inclusiva que pueden ayudar a comprender este fenómeno y que pueden ser replicables en el contexto colombiano para mejorar el bienestar económico y social de poblaciones marginadas.

En la comparación hecha entre los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, Arbusta y La Casa de Carlota y los otros tres casos de estudio internacionales, no se encontraron brechas entre sus prácticas de innovación inclusiva, ya que los referentes de Medellín presentan algunas dinámicas diferentes al resto de los casos pero no por esto se pueden calificar con mejores o peores prácticas de innovación inclusiva.

Así, por ejemplo, Arbusta trabaja con madres cabezas de hogar y jóvenes con entornos frágiles y La Casa de Carlota con personas con síndrome de Down y autismo, mientras que los otros referentes incluyen mujeres de áreas rurales, indígenas sin acceso a la salud, personas en situación de calle, adultos mayores, refugiados, entre otros. El hilo transversal de estas personas es que son comunidades excluidas históricamente y trabajar con unos u otros no los hace menos o más inclusivos.

Con respecto a las formas en que las personas son incluidas, las actividades que permiten la inclusión, el tipo de tecnología o innovación aplicada, el rol del gobierno y la propuesta de valor del emprendimiento, Arbusta y La Casa de Carlota coinciden en diferentes formas, actividades y roles con los otros referentes, y eso significa que no se hallan contrastes en el nivel de desarrollo de la innovación inclusiva entre los emprendimientos estudiados, porque en todos los casos se puede identificar de manera clara las prácticas de innovación inclusiva particulares para cada referente, si estas prácticas no fueran evidentes o fueran difusas, entonces sí existirían brechas entre las actividades de unos emprendimientos y otros.

El análisis de benchmarking de los cinco casos de innovación inclusiva en emprendimientos creativos y culturales permitió identificar adicionalmente, algunas actividades específicas orientadas a la inclusión como: crear fuentes de ingreso legítimas, formales y estables que permiten círculos virtuosos alejados de costumbres asistencialistas de corto plazo; usar formas alternativas de pensamiento y métodos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la participación de ideas sin juzgar la formación y apariencia de quien las emite; compartir el conocimiento, no tener miedo a divulgar las experiencias sino lanzarlas para su expansión; y ofrecer servicios y productos de calidad, lo que implica derribar el paradigma de adjudicar baja calidad a un bien si su fabricante pertenece a la base de la pirámide.

En todos los casos de estudio se resalta la importancia de hacer alianzas con otros actores del sistema de innovación como los intermediarios que establecen comunicación con instituciones importantes, de aquí se infiere que sería ideal la existencia de un ecosistema de innovación y una red de relaciones estructuradas entre los diferentes actores del sistema, sin embargo, su existencia no necesariamente implicaría que la innovación

inclusiva sea exitosa. Otra reflexión importante que se deriva del estudio es que, los casos de poblaciones excluidas en países en desarrollo son usualmente atribuidos a la responsabilidad de Estado. En este sentido, los referentes escogidos muestran, por un lado, que las iniciativas de innovación inclusiva no dependen de la financiación estatal y por otro lado que la empresa, además de ser un actor que desarrolla y difunde las tecnologías también puede liderar procesos de innovación inclusiva.

Los resultados de este benchmarking confirman que los emprendimientos basados en innovaciones inclusivas son reconocidos también bajo el nombre de negocios inclusivos y se perfilan como un modelo práctico para la mitigación de los efectos de poblaciones en situación de pobreza. Lo anterior, hace que esta temática sea de interés tanto para sectores gubernamentales como no gubernamentales, que trabajan para promover políticas públicas en esta dirección. Esta investigación, además de los documentos científicos, analiza información no académica que aporta reflexiones y experiencias para ampliar el campo de conocimiento sobre la temática de estudio la cual aún no se encuentra bien documentada en el contexto nacional.

De los resultados obtenidos, también se puede observar que es probable que los excluidos no participen en los niveles de innovación de la intención porque se convierte en una participación poco tangible, de corto plazo y más del lado asistencial en especial para los niveles de la estructura y post-estructura porque implica conocimientos especializados a los que quizás no hayan tenido acceso. En ese orden de ideas, se encontró una característica común entre estos cinco casos de estudio y es que ninguno de los fundadores, gerentes o gestores pertenecía a la población excluida, son personas por lo general visionarias y con un alto sentido social. Lo anterior no implica que los propios excluidos puedan organizarse y sacar adelante sus movimientos inclusivos, pero es una tarea más compleja para ellos.

Este estudio evidenció que una reducción de la pobreza a través de innovaciones inclusivas no se trata simplemente de ofertas o apropiaciones de tecnologías por parte de la población

perteneciente a la base de la pirámide, confirmando además que, no existe un factor único de éxito, sino que en cada caso se necesita una combinación de variables acordes al contexto social. Por lo que, en el futuro se recomienda realizar un análisis de factores que consideren aspectos socioeconómicos, culturales e históricos a nivel nacional e internacional. Igualmente sería de gran interés estudiar el papel de las políticas en el desarrollo de emprendimientos basados en innovaciones inclusivas en países con una creciente disparidad social y económica, considerando que la formulación de políticas no solo está presente, sino que también puede aportar a la configuración y el apoyo de sistemas de innovación inclusivos.

Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones

Este capítulo responde a la consolidación de los resultados de cada uno de los objetivos específicos, donde con base los hallazgos encontrados se construyen unas recomendaciones para el fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales en Medellín para cada uno de los actores que participan en el sistema de innovación. Adicional a esto se deja indicado los retos en temas de investigación que supone la innovación inclusiva en Medellín.

5.1. Conclusiones del objetivo uno: Identificar emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que tengan características asociadas a procesos de innovación inclusiva.

Con respecto a la relación entre los emprendimientos culturales y creativos y los procesos de innovación inclusiva, se concluye que en Medellín aún no existe un mapeo de actividades de la industria creativa y cultural, sin embargo, con base en los hallazgos de esta investigación se determina que en Medellín **sí existen emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva** que, aunque no están documentados, son reconocidos y expresados en el relato de los diferentes actores del sistema de innovación perteneciente a la industria que fueron entrevistados. Es el caso de Graffitour, las Guerreras del centro, Corporación Combos, La Casa de Carlota y Arbusta. En la tabla 19, se exponen las características de estos casos, que, a la luz de esta investigación, demuestran su relación con procesos de innovación inclusiva:

Tabla 19. Emprendimientos identificados con características de innovación inclusiva.

Graffitour comuna 13: alrededor de las escaleras eléctricas del barrio las Independencias de la comuna 13 de Medellín se extiende un museo al aire de libre de arte callejero, grafiti, hip hop y reggaetón que atrae diariamente entre mil y mil quinientos turistas en temporada baja y cuatro mil y cinco mil00 en temporada alta (La Vanguardia, 2019). La mayoría de los negocios que se mueven alrededor de este atractivo turístico, nacen y pertenecen a la población históricamente excluida de la zona, esto hace que su economía se dinamice y lentamente puedan incorporarse a una clase media con mejores condiciones de vida.

Contexto: se ha identificado según Zuluaga (2012) que varias iniciativas colectivas que nacen en la comuna 13 de Medellín, están condicionadas, recreadas y dinamizadas principalmente por contextos de exclusión socioeconómica, situación política nacional e internacional y el conflicto de violencia que se vive en los barrios de la comuna.

Participación de la población excluida: el desarrollo de Graffitour se ha dado gracias al trabajo en red y la organización comunitaria, una gestión barrial a cargo de sus líderes y organizaciones no gubernamentales. Recientemente el gobierno local ha intervenido la comuna con algunas obras públicas.

Impacto en los excluidos: el principal motor de los esfuerzos de la comunidad es la lucha contra la violencia que por muchos años estuvo arraigada en la zona y gestionar a través de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales el crecimiento de jóvenes con mejores oportunidades educativas, económicas, sociales, políticas y demás dimensiones humanas

Futuro: el éxito de Graffitour comuna 13 se ha extendido a otros sectores de la ciudad como Buenos Aires y Moravia donde aún hace falta un plan articulador de creación y posicionamiento político y social que potencia esta iniciativa, pero cuyo modelo inicial fue Graffitour de la comuna 13.

Corporación las Guerreras del Centro: es una corporación que busca resignificar a las trabajadoras sexuales de Medellín a través del baile, la poesía, la actuación, la marroquinería y la tejeduría.

Contexto: En Colombia no existen datos oficiales sobre la cantidad de mujeres que ejercen la prostitución que, aunque es legal bajo la sentencia T-629 del 2010 no está regulada. El sindicato de Trabajadoras Sexuales de Colombia habla de más de veintisiete mil mujeres que no tienen prestaciones, seguridad social o derecho a una pensión (Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2021).

Participación de la población excluida: la iniciativa surge por la sinergia entre una artista de performance y la curadora del Museo de Antioquia con el objetivo de hacer un cabaret en la plaza de Botero del centro de la ciudad para que las trabajadoras sexuales reales

contaran sus historias al público. Fue tan exitosa la acogida por parte de ellas y del público, que ahora hacen giras nacionales con sus performances.

Impacto en los excluidos: a través de sus presentaciones, se convierten en referentes y ayudan a vincular más trabajadoras sexuales a programas de la Alcaldía donde las capacitan y las ayudan a conseguir otras oportunidades de empleo. Se visibilizan como mujeres en riesgo, que necesitan protección.

Futuro: Las guerreras del centro viene posicionando sus productos y servicios, crea campañas como “putamente poderosas” a través de la cual brinda información y realiza donaciones a población vulnerable (El espectador, 2020).

Corporación Combos: Organización sin ánimo de lucro que trabaja por la niñez, juventud y mujeres empobrecidas de la ciudad de Medellín, a través de educación, desarrollo humano, salud, cultura y ciencia, desde enfoques feministas, territoriales y ambientales (Corporación Educativa Combos, 2021).

Contexto: trabaja por situaciones sociales como la vulneración de derechos humanos, de participación política y ciudadana, situaciones de violencia de las comunas más vulneradas de Medellín.

Impacto a los excluidos: recuperación de la palabra de las mujeres empobrecidas, vinculadas al sector informal de la economía, acompañamiento emocional y formativo, en temas relacionados con los derechos, la perspectiva liberadora de género, la prevención de las violencias y la vinculación a grupos armados

Participación de la población excluida: en este caso la iniciativa surge de una organización sin ánimo de lucro que busca impactar a la comunidad vulnerable.

Futuro: lleva 26 años trabajando por las comunidades Educativas de base, lo que demuestra que este tipo de iniciativas son sostenibles en el tiempo.

La Casa de Carlota: Es un estudio de diseño profesional cuyo equipo creativo está integrado por personas con síndrome de Down, autismo y otras condiciones especiales, vinculadas laboralmente de manera formal. La Casa de Carlota tiene sedes en Barcelona,

Medellín, Sevilla, Sao Paulo, Madrid, México y Lima y se dedica a crear campañas publicitarias, estrategias de posicionamiento de marca, empaques y productos impresos y digitales.

Contexto: las personas con síndrome de Down, autismo y otras condiciones especiales han sido históricamente excluidas del mercado laboral porque no se ajustan a las capacidades lineales del resto de personas. La Casa de Carlota lleva al límite la interacción, por ejemplo, de un creativo experimentado con una estudiante de bellas artes o con una persona que ha nacido con síndrome de Down. Potencia el caótico e inesperado cerebro de un autista para influir y cuestionar los pensamientos más lineales.

Impacto a los excluidos: además de incluir en empleos formales y dignos las personas con condiciones cognitivas diferentes, la Casa de Carlota pretende utilizar el poder de influencia de las marcas de sus clientes para mejorar los problemas sociales y medioambientales. Desde el cambio climático, la salud de las personas o las injusticias sociales, estableciendo un compromiso más relevante, creíble y activista con sus consumidores (Casa de Carlota, 2021).

Participación de la población excluida: la forma en que las personas son incluidas es a través del proceso, los creativos participan directamente en la construcción de los productos y servicios que ofrece la agencia. Constantemente están participando en comunidades de innovación para encontrar nuevas formas de hacer las cosas.

Futuro: la Casa de Carlota ha sido reconocido por múltiples premios a nivel internacional, del nivel de las Naciones Unidas y Corporation B; en su laboratorio de innovación y creatividad, trabajan en proyectos de innovación social creativa para las marcas y la sociedad. Se convertirán en referente de nuevas disciplinas, tecnologías y metodologías que impactarán en el futuro combinando la creatividad humana y la tecnología disruptiva (La Casa de Carlota, 2021).

Arbusta: Arbusta es una empresa social que pertenece a Njambre Holding, que es una organización que cataliza empresas sociales para asumir riesgos de manera conjunta. Arbusta tiene sedes en Medellín, Buenos Aires, Montevideo y Rosario y se dedica a

acompañar empresas en su transformación digital y ofrecer servicios tecnológicos en un sector con muchos puestos de trabajo vacantes que el mercado no logra cubrir por la expansión creciente de industria de las Tecnologías de la información.

Contexto: Arbusta ha sido reconocida con el premio Sadosky a la inclusión digital (2018), fue elegida como una de las 100 TOP EdTech empresas de América Latina por HolonIQ y recibió el premio WITSA Global ICT Excellence Award en la categoría Oportunidad Digital (2020).

Impacto a los excluidos: ellos mismos se asumen como una empresa con impacto positivo en la sociedad y con un negocio rentable. Su modelo de negocio está diseñado para resolver una problemática social de la escasez del talento humano para la industria de los servicios informáticos, empleando jóvenes de alto potencial que el mercado no mira y brindando una solución de delivery rápida, continua y elástica. Arbusta es mucho más que un trabajo que trae ingresos a una familia. Es un pasaporte a un futuro económico posible, que les permite proyectarse realmente como profesionales de la industria IT, uno de los sectores de mayor crecimiento en la economía. Esta transformación incide directamente en su círculo cercano: sus hijos tienen un futuro distinto, sus familias viven ese desarrollo como un estímulo que inspira y contagia (Arbusta, 2021).

Participación de la población excluida: las formas en que estas personas son incluidas es a través del impacto y el consumo de empleos formales y de calidad que les permiten mejorar sus condiciones de vida y las de sus familias.

Futuro: El 67% de los jóvenes erróneamente llamados “que no estudian ni trabajan” son madres jóvenes que trabajan en el cuidado de su familia. Arbusta, dirige acciones de comunicación específicamente a mujeres, cuentan con licencias para madres y brindan empleo de medio tiempo, lo que permite compatibilizar el trabajo con la maternidad.

Nota: elaboración propia

5.2. Conclusiones del objetivo dos: caracterizar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, evidenciando el estado de estos y su relacionamiento con el SNI.

La recolección de la información para la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín que se hizo a través de la aplicación de entrevistas a actores críticos del sistema de innovación local, contó con tres criterios y doce subcriterios propuestos en la Tabla 12, que contienen las temáticas de interés para esta investigación. De acuerdo con la primera categoría, estos emprendimientos se caracterizan de acuerdo con el papel que desempeñan los actores en el sistema de innovación, por presentar procesos de innovación orgánicos, intuitivos y poco estructurados, sumado a unas relaciones entre los actores que van desde estar fortalecidas, pasan por ser protocolarias y llegan hasta críticas. Es importante traer a estas conclusiones, las Tabla 16. Relaciones encontradas entre los actores del SNI industria creativa y cultural., pueden verse en la tabla 16.

Tabla 20. Relaciones encontradas entre los actores del SNI industria creativa y cultural.

Actor	Otros actores	Características de su relación
Sociedad	Sociedad	Se conocen y agrupan por afinidad de gustos, con pocas pretensiones de asociatividad. No existe una presión o sanción social con respecto a su formación cultural
	Academia	Consideran la academia como un actor exclusivamente formador de profesionales, incapaz de conectar por medio de la investigación o extensión social.
	Emprendedores	Son poco valorados, no existe consciencia de su importancia, no son contemplados dentro de sus consumos básicos
	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Su punto de encuentro es la formación de públicos

Actor	Otros actores	Características de su relación
Academia	Academia	Existe una cooperación protocolaria entre los directivos que no se ve reflejada en sus servicios de información a estudiantes y ciudadanos
	Emprendedores	La relación más estrecha se hace por medio de la educación formal en saberes específicos, el alcance por medio de sus oficinas de emprendimiento y extensión académica es mínimo
	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Para el contexto de industrias creativas y culturales son actores desarticulados.
Emprendedores	Emprendedores	Tímidos intentos de trabajar en red, solo algunas actividades están unidas en redes de cooperación, demuestran disposición para el trabajo común.
	Intermediarios	Existen esfuerzos significativos de cooperar entre ellos, pero los intermediarios son insuficientes para la oferta de emprendimientos.
	Gobierno	Tienen la creencia que el gobierno debe ser el gran financiador, y no tanto el facilitador a través de diferentes mecanismos.
Intermediarios	Intermediarios	No se tiene información
	Gobierno	Tienen mejor conexión con el gobierno que los emprendedores porque tienen conocimiento especializado para participar en los mecanismos que ofrece el gobierno
Gobierno:	Gobierno	Se tiene evidencia de trabajo organizado desde el orden superior con los gobiernos locales, falta aterrizar las intenciones con los públicos finales.

Nota: elaboración propia a partir de la aplicación de las entrevistas

Otros rasgos que se tomaron en cuenta para caracterizar estos emprendimientos fueron el *capital humano*, donde se encuentra alto potencial en la creatividad y la perseverancia de los emprendedores pero no se encuentra un perfilamiento nacional o local de estos creadores; *la formación*, que se encuentra saturada, poco especializada y desarticulada con la industria; en el tema de *la financiación*, existe una alta dependencia de los recursos públicos cuyo acceso es bastante complejo para los emprendedores; con respecto a *la tecnología*, utilizan tecnologías básicas, sociales y metodológicas pues encuentran barreras

de accesos de costos y conocimiento para trabajar con mejores tecnologías; de las nueve *actividades principales de la cadena productiva*, solo la producción, la formación y la creación se perciben fortalecidas; y por último, en el tema de la *asociatividad* se encuentran unos pocos gremios sólidos y ningún clúster consolidado.

El tercer ítem contemplado en la recolección de la información fue la percepción de los actores sobre la innovación inclusiva, donde se caracterizan por creer, uno, en que el principal actor de la innovación inclusiva es el gobierno, generando una participación pasiva de los otros actores, casi que como receptores de las mejoras en productos, servicios y procedimientos que les ofrezca el gobierno y algunas ONG's y dos, que las únicas maneras de participar en la innovación inclusiva es dando información, consumiendo y participando de algunas actividades que otros actores propongan.

5.3. Conclusiones del objetivo 3: Determinar características que hayan contribuido al fortalecimiento de emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva, en el estado del arte.

Del desarrollo del capítulo dos, se infiere que:

La **innovación** sugeridas para que sea inclusiva, deben ser tenidas en cuenta en las dinámicas de la **política pública, el mercado, la misma tecnología y la concentración** para que, en lo posible sea una innovación incremental enfocada a la difusión, local orientada a la apropiación, configuración, usabilidad y domesticación, que sea orientada por la demanda y con base en el contexto de los excluidos.

Los **actores**, deben ser tenidos en cuenta por las dinámicas de **la comunidad , la asociación y colaboración y las organizaciones y los agentes**, para que efectivamente la población objetivo sean consumidores de bajos ingresos, innovadores no tradicionales y del lado de la demanda, que dé cabida a una cadena de intermediarios que pueda conectar la oferta y la demanda.

El **aprendizaje**, deben ser tenidas en cuenta por la **comunidad , la asociación y la sociedad y la historia**, para que el conocimiento acumulado provenga de la oferta, la demanda y otras experiencias sociales, de la interacción, el uso y el desarrollo de las tecnologías y se promueva el aprendizaje sobre la difusión, ventas y soportes y los usos de las tecnologías.

Las **relaciones**, deben ser tenidas en cuenta por las dinámicas de la **comunidad , la asociación y colaboración y las organizaciones y los agentes y el mercado** para que sean relaciones informales, orgánicas, semi-formales pero socializadas.

Las **instituciones**, deben ser tenidas en cuenta por las dinámicas de las **organizaciones y los agentes, el mercado y la sociedad y la historia** para que sean instituciones flexibles, reconocidas y de impacto indirecto que puedan tender a su formalización.

5.4. Conclusiones del objetivo 4: Establecer las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva de la ciudad de Medellín y los encontrados en el estado del arte, identificando buenas prácticas replicables.

Los hallazgos derivados del benchmarking indican que los emprendimientos creativos y culturales se caracterizan porque sus fundadores son personas excluidas históricamente o pertenecientes a la base de la pirámide, que son incluidas en *el proceso, el impacto y el consumo* de una innovación o tecnología, con negocios inclusivos sencillos que buscan la solución a una problemática para su población, donde el negocio puede surgir tanto de una tecnología de última generación como de una preexistentes y orientan su propuesta de valor hacia un objetivo social de inclusión. Lo anterior, se identifica como una de las principales contribuciones de este artículo al constituirse como buenas prácticas de innovación inclusiva.

Adicionalmente, se identificó la existencia de algunas actividades específicas orientadas a la inclusión como: crear fuentes de ingreso legítimas, formales y estables que permiten

círculos virtuosos alejados de costumbres asistencialistas de corto plazo; usar formas alternativas de pensamiento y métodos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la participación de ideas sin juzgar la formación y apariencia de quien las emite; compartir el conocimiento, no tener miedo a divulgar las experiencias sino lanzarlas para su expansión; y ofrecer servicios y productos de calidad, lo que implica derribar el paradigma de adjudicar baja calidad a un bien si su fabricante pertenece a la base de la pirámide.

En todos los casos de estudio se resalta la importancia de hacer alianzas con otros actores del sistema de innovación como los intermediarios que establecen comunicación con instituciones importantes, de aquí se infiere que sería ideal la existencia de un ecosistema de innovación y una red de relaciones estructuradas entre los diferentes actores del sistema. Otra reflexión importante es que, los casos de poblaciones excluidas en países en desarrollo son usualmente atribuidos a la responsabilidad de Estado. En este sentido, los referentes escogidos muestran, por un lado, que las iniciativas de innovación inclusiva no dependen de la financiación estatal y por otro lado que la empresa, además de ser un actor que desarrolla y difunde las tecnologías también puede liderar procesos de innovación inclusiva.

Los resultados de este benchmarking confirman que los emprendimientos basados en innovaciones inclusivas son reconocidos también bajo el nombre de negocios inclusivos y se perfilan como un modelo práctico para la mitigación de los efectos de poblaciones en situación de pobreza. Lo anterior, hace que esta temática sea de interés tanto para sectores gubernamentales como no gubernamentales, que trabajan para promover políticas públicas en esta dirección.

De los resultados obtenidos, también se puede observar que es probable que los excluidos no participen en los niveles de innovación de la intención porque se convierte en una participación poco tangible, de corto plazo y más del lado asistencial en especial para los niveles de la estructura y post-estructura porque implica conocimientos especializados a los

que quizás no hayan tenido acceso. En ese orden de ideas, se encontró una característica común y es que ninguno de los fundadores, gerentes o gestores pertenecía a la población excluida, son personas por lo general visionarias y con un alto sentido social.

En la comparación hecha entre los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, Arbusta y La Casa de Carlota y los otros tres casos de estudio internacionales, no se encontraron brechas entre sus prácticas de innovación inclusiva, ya que los referentes de Medellín presentan algunas dinámicas diferentes al resto de los casos pero no por esto se pueden calificar con mejores o peores prácticas de innovación inclusiva.

Así, por ejemplo, Arbusta trabaja con madres cabezas de hogar y jóvenes con entornos frágiles y La Casa de Carlota con personas con síndrome de Down y autismo, mientras que los otros referentes incluyen mujeres de áreas rurales, indígenas sin acceso a la salud, personas en situación de calle, adultos mayores, refugiados, entre otros. El hilo transversal de estas personas es que son comunidades excluidas históricamente y trabajar con unos u otros no los hace menos o más inclusivos.

Con respecto a las formas en que las personas son incluidas, las actividades que permiten la inclusión, el tipo de tecnología o innovación aplicada, el rol del gobierno y la propuesta de valor del emprendimiento, Arbusta y La Casa de Carlota coinciden en diferentes formas, actividades y roles con los otros referentes, y eso significa que no se hallan contrastes en el nivel de desarrollo de la innovación inclusiva entre los emprendimientos estudiados, porque en todos los casos se puede identificar de manera clara las prácticas de innovación inclusiva particulares para cada referente, si estas prácticas no fueran evidentes o fueran difusas, entonces sí existirían brechas entre las actividades de unos emprendimientos y otros.

5.5. Discusión

La investigación ha permitido identificar que, si existen emprendimientos creativos y culturales en Medellín asociados a la innovación inclusiva, como lo son los casos del Graffitour, las Guerreras del centro, Corporación combos, La Casa de Carota y Arbusta entre otros posibles que no cuentan aún con un rastreo dentro de la ciudad. Además, se puede observar que comparten características similares en referencia al impacto de

exclusión, donde las dificultades económicas son el punto de partida y apalancamiento para que surjan este tipo de iniciativas emprendedoras y lleguen a su consolidación.

Gracias a la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad, se identificaron características con actores directos formales e informales, que brindan información clave para determinar cualidades que potencian y promueven las actividades articuladoras para los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad. Esas características son las que contribuyen al fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales de Medellín, cuentan con varios ejes temáticos, desde las dinámicas de las políticas públicas y entorno, como las interacciones con los actores internos y externos al emprendimiento ya sean formales o informales. Además, el conocimiento juega un papel muy importante para la promoción de oferta y demanda.

En un país en desarrollo las brechas existentes entre los emprendimientos creativos y culturales asociados a procesos de innovación inclusiva van a ser latentes en los procesos de evolución y consolidación de estos, se resalta que una de las formas de reducir brechas son las alianzas con otros actores en el sistema. Los resultados obtenidos en la comparación entre los emprendimientos dan cuenta de brechas similares entre sus prácticas de innovación inclusiva, aunque las dinámicas de exclusión se mantienen como un factor vigente en ellas.

5.6. Recomendaciones para el fortalecimiento de los emprendimientos creativos y culturales en Medellín

Con base en la información obtenida en las fuentes primarias como las entrevistas y la observación y las fuentes secundarias como los casos analizados en la revisión bibliográfica y el benchmarking, se definen las siguientes recomendaciones para cada uno de los actores de manera que permitan potenciar los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad:

Sociedad

En la revisión de la literatura, la construcción del marco teórico y el estudio de los casos referentes de emprendimientos creativos y culturales se pudo evidenciar que, para la innovación inclusiva, el rol de la sociedad, particularmente los excluidos, es fundamental desde la identificación de las problemáticas latentes, pasando por el desarrollo de

tecnologías o innovaciones necesarias, hasta el uso, adopción, difusión y disfrute de las soluciones encontradas. De acuerdo con lo encontrado en las entrevistas con los diferentes agentes del sistema, el rol de la sociedad en el contexto de los emprendimientos creativos y culturales es pasivo, limitado y desinteresado, lo que constituye un desafío grande para empezar a activar este rol. Con base en lo anterior, se hacen dos tipos de recomendaciones, la primera desde el lado del consumo, integrar a la canasta familiar básica productos y servicios de orden creativo y cultural tanto de tipo gratuito como pago, en la medida de sus capacidades, este tipo de productos y servicios debe ser valorado como fundamental pues inciden en el bienestar de un ser humano a través del ocio, el entretenimiento, el esparcimiento y el disfrute. De ninguna manera pueden convertirse en artículos de lujo, exclusivos para un grupo de personas, sino que debe ser de consumo masivo.

La segunda recomendación, puede considerarse desde la oferta y tiene que ver con dejarse permear por los esfuerzos que hace el gobierno, empresas privadas y algunas universidades para promover la participación en propuestas sociales que beneficien su comunidad o a otras comunidades, se requiere entender que la innovación inclusiva debe ser una construcción voluntaria y colectiva entre todos los actores.

Academia

El rol de la academia en la determinación de los sistemas, formas y modelos de innovación inclusiva tiene alta importancia, ya que su producción científica es la que permite a otros investigadores e incluso a los otros actores, tener datos, evidencias, referentes y darse cuenta de los avances teóricos sobre el tema para estar informados o para la toma de decisiones. Sin embargo, la participación de la academia en las innovaciones inclusivas de los casos analizados y en las entrevistas realizadas se torna sutil y desapercibido. En este sentido, se recomienda:

Incluir en su agenda y programas de extensión académica la formación de públicos, entendiendo que la necesidad de formar a los ciudadanos en la apreciación del consumo de

bienes y servicios creativos y culturales, debe ser un compromiso compartido entre los gestores culturales, la academia y el gobierno y que esta educación no dependa solamente del gobierno como sucede en la actualidad.

La siguiente recomendación es ajustar permanentemente el plan de estudios de los programas relacionados con las artes y la cultura, de manera que correspondan con mayor rapidez y asertividad con las realidades que enfrentan los profesionales egresados al querer materializar lo aprendido en las aulas. La era digital, la cuarta revolución industrial, los constantes cambios que suceden en las formas en que se relacionan las comunidades, debe forzar a la academia a explorar conexiones imposibles, a utilizar metodologías ágiles, a fomentar laboratorios con mezcla de diversos conocimientos, a mercadear las artes de manera concreta, a dar herramientas inmediatas y contundentes a los nuevos emprendedores.

Emprendedores

En la caracterización de los emprendimientos creativos y culturales abordada en el capítulo tres, se dejó claro que la capacidad creativa de los emprendedores es su capital más importante, y la mayoría de estos creadores se expresan a través del arte de acuerdo con sus creencias y experiencias de vida, sin un afán muy marcado por encajar en los modelos comerciales tradicionales. Sin embargo, debe existir una mediación entre el respeto por sus convicciones y la sostenibilidad de los emprendimientos, debe encontrarse un punto medio en el cual los creadores puedan expresar y materializar sus ideas y al mismo tiempo que el producto resultante sea transable en el tiempo. Para lograr este equilibrio, no es necesario masificar el producto o servicio, sería útil que los emprendedores estudien con detenimiento a sus clientes para que encuentren nichos de mercado especializados donde sus creaciones puedan ser valoradas apropiadamente.

Una tercera recomendación para los emprendedores es considerar la agremiación como una de las prioridades dentro de su actividad económica, ya que la asociación permite

incidir en políticas públicas y toma de decisiones para el sector. Esto podría propiciar alianzas interregionales con otros emprendedores para aumentar los consumos de cultura diferentes a la local o hasta la creación de clústers.

La última recomendación para los emprendedores tiene que ver con la migración hacia las tecnologías de la comunicación y el internet, sin renunciar a las tradiciones y costumbres, los emprendedores tienen que potenciar sus iniciativas a través de las nuevas tecnologías para llegar a impactar más clientes. En este aspecto la brecha es muy grande, pues los niveles en que ese tipo de tecnología cubren el territorio nacional es insuficiente, entonces los emprendedores tendrán que hacer un esfuerzo adicional para estar a la altura del mundo.

Intermediarios

El hecho de identificar un rol de intermediario entre los actores del sistema de innovación del sector creativo y cultural como, por ejemplo, los gestores culturales, puede ser uno de los aportes más significativos de esta investigación, porque en la literatura está bien claro que este rol es un diferenciador entre la innovación inclusiva y la innovación tradicional. De esta manera, estos intermediarios de inofusión identificados en Medellín y que en teoría serían los encargados de difundir la tecnología, y a su vez también hacen pequeñas innovaciones como apropiaciones, cambios menores, configuraciones específicas para la gente pobre, son un grupo de personas con una misión fundamental para las innovaciones inclusivas que se puedan dar en Medellín y deberían ser mejor valorados por la empresa privada y el gobierno para hacer la conexión con la gente excluida.

Se recomienda a estos intermediarios buscar apoyo y alianza con la academia a través de la vinculación con investigaciones que lleven a potenciar su poder de llegar a los vulnerables de manera más directa que los propios laboratorios o centros de I+D. La segunda recomendación para estos agentes de la inofusión es especializarse en la gestión de convocatorias y estímulos nacionales e internacionales. En el capítulo tres, se mencionó la

brecha existente, por algo que los entrevistados denominaron *complejidad de los requisitos exigidos por el Gobierno*, entre el sistema de financiación que ofrece el gobierno y los emprendedores que necesitan esa financiación.

En este caso los gestores culturales o intermediarios podrían maximizar el aprovechamiento de los recursos públicos, facilitando la participación de los emprendedores en los concursos por dineros públicos. Aunque en el benchmarking realizado se evidenció que la financiación pública no es indispensable para las innovaciones inclusivas, esta intermediación que puedan hacer los gestores culturales puede fortalecer el sector mientras la banca y el inversionista privado sienten mayor confianza en el sector.

Gobierno

En el capítulo dos, se hizo un recorrido por la agenda pública nacional y local a cerca de las políticas, programas, estrategias, modelos y financiación que el gobierno propone para la industria creativa y cultural del país, y sin duda es una gran apuesta que el actual mandatario hace por primera vez para este sector. A su vez, en el capítulo tres se descubrió una brecha entre la oferta de formación, financiación, aceleración y fortalecimiento que hace el gobierno y las capacidades de respuesta y necesidades específicas de los emprendedores creativos y culturales. En este sentido son varias las recomendaciones resultantes para el actor gobierno:

En primer lugar, entender las características particulares de los emprendimientos creativos y culturales que se comportan diferente a otros tipos de emprendimientos y en ese sentido moldear estructuras de emprendimientos que puedan mediar la razón de ser de los creativos con la sostenibilidad de sus iniciativas, de manera que los emprendedores puedan acceder a la oferta pública con mayor facilidad y no encuentren barreras de entrada. Lo anterior se conecta con la segunda recomendación que consiste en diseñar e implementar un modelo de micro-difusión de políticas públicas y estímulos que implique que la información sea entendida por los emprendedores de manera sencilla y adecuada, incluso

el término de micro-difusión puede ser adaptado para los intermediarios de innovación identificados.

Con respecto a la oferta pública de formación, una tercera recomendación va en dos direcciones: una, hacia a la formación a emprendedores, donde las capacitaciones deben coincidir con las necesidades de ellos, es decir, primero se deben mapear las necesidades antes de ofrecer la formación; la otra dirección es hacia la formación de los consumidores, donde debe hacerse una alfabetización especializada para la sociedad, para que todos los ciudadanos independiente de su nivel de ingresos incluya los productos y servicios creativos y culturales dentro de la canasta básica familiar.

Profundizando en el tema de la formación, la cuarta recomendación es incluir en los principios rectores de los Planes Estratégicos Institucionales (PEI) de la educación primaria y secundaria, una cátedra de arte, cultura y patrimonio donde los estudiantes desde edades muy tempranas tengan acceso a contenidos creativos y culturales de todo el país y puedan crecer considerando el arte como un sector importante para el desarrollo del país.

La existencia de políticas y programas nacionales y locales para el desarrollo del renglón de la economía que constituyen los emprendimientos creativos y culturales del país, demuestran un claro interés gubernamental por fortalecer el ecosistema creativo y cultural y posicionar los diferentes subsectores que se derivan de esta industria, pues consideran importante cerrar las brechas y desigualdades en términos de capacidades entre las diferentes regiones y actividades del sector y la falta de circuitos de circulación de productos, servicios, experiencias y tradiciones, que aún imperan en nuestro país.

A pesar de estos esfuerzos, el gobierno no logra consolidar una política pública que articule las diferentes instancias que se mueven alrededor de la Economía Naranja, que se considera como una de las transformadoras de ciudades y comunidades.

Adicional a los anteriores ejemplos resaltados explícitamente por los actores entrevistados, el estudio concluye, no de manera estadística pero sí exploratoria, que las características encontradas en los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín son consistentes con las características de la innovación inclusiva en cuanto cuenta con todos los componentes necesarios para un eventual sistema de innovación inclusiva: innovación, actores, relaciones, aprendizaje e instituciones.

5.7. Recomendaciones a partir de las situaciones problemáticas y de las fortalezas y oportunidades encontradas en la investigación.

Es importante resaltar también los resultados obtenidos acerca de las **situaciones problemáticas** que caracterizan los emprendimientos creativos y culturales de Medellín lo cual contribuirá a enfocar los esfuerzos de la política pública en torno a la solución de estas situaciones. A continuación, se presentan algunos aspectos que se sugiere tener en cuenta:

- Con respecto al **capital humano**, es difícil generalizar sus características debido a que su condición de creadores les permite un sinnúmero de desempeños en múltiples roles.
- Para el tema de la **financiación**, los agentes perciben una alta dependencia de los recursos públicos y a su vez una alta dificultad para el acceso a esos recursos por la complejidad de los requisitos exigidos por parte del gobierno.
- Para los sectores económicos con potencial de crecimiento como lo es la industria creativa y cultural, la **asociatividad**, se convierte en un factor clave para el logro de objetivos. Los actores entrevistados manifiestan cierto grado de facilidad, disposición y voluntad hacia el trabajo participativo entre emprendedores que se dedican a la misma actividad, como una micro-asociatividad y en ese sentido existen algunas actividades

más fuertes como las artes escénicas y la danza. Es importante motivar en este sentido a los emprendedores.

- Acerca de la **formación**, es importante que no sólo se realicen en torno a temas operativos repetitivos y saturados, poco flexibles y poco especializadas, sino que se disponga de conocimiento en temas de interés de la industria como serían el acceso a tecnologías, costeo inverso, puesta en marcha de ideas de negocios, acceso a financiación nacional e internacionalización, tendencias mundiales, digitalización.
- Con respecto a la **tecnología**, es clave para su asociación con la innovación inclusiva, pues uno de los principales dolores de la exclusión es la limitación para el acceso a las tecnologías que pueden mejorar las condiciones de vida de la población marginada. En el caso de los emprendimientos creativos y culturales de la ciudad de Medellín, aunque no se puede generalizar estadísticamente, se encontró que la mayoría de los emprendimientos requieren tecnologías sociales, acceso y apropiación de la tecnología básica existente, métodos y metodologías, solo algunas actividades de la industria como los videojuegos y el desarrollo de software requieren tecnología avanzada pero no es común el uso de tecnologías de punta o emergentes.
- En torno a la **cadena productiva** de la industria, se evidencia que la actividad más fortalecida es la creación; los actores involucrados coinciden en que, en la ciudad, el potencial de creación es muy alto, mientras que la formación y en cierta medida la producción y las actividades desarticuladas o susceptibles de fortalecer son, la promoción, investigación, difusión, comercialización, financiación y circulación.

En cuanto a las **fortalezas y oportunidades** encontradas, se destacan:

- Sobre el **capital humano**, la alta capacidad para crear de los emprendedores es una fuente muy potente de innovación y se convierte en una materia prima esencial para el crecimiento de los emprendimientos y del sector.

- Con respecto al tema de la **financiación**, el gobierno viene haciendo un esfuerzo por desplegar nuevas y mejores líneas de crédito a través de Findeter y el Ministerio de Cultura, con lo que se espera que los emprendedores puedan acceder de manera más fácil a ellos y con esto fortalecer sus apuestas de negocio. Otro factor potencial y de oportunidad es explorar otras fuentes de ingreso diferentes a la venta de servicios, productos y taquilla, como asesorías, entrenamientos, consultorías, comercialización de métodos y metodologías.
- Al respecto de la **asociatividad**, presenta dos actividades con asociaciones sólidas y que pueden actuar como referentes para las otras actividades. Adicionalmente, no se evidencian barreras o requisitos para trabajar cooperativamente con otros emprendedores por lo que las condiciones son buenas para ejercicios de asociación en este sector.
- En cuanto a la formación, la fortaleza de este componente es que es uno de los pilares de la política pública del país y la oportunidad está en unificar los esfuerzos individuales de algunas entidades que están haciendo mapeos y perfiles para coincidir con los reales intereses de estos emprendedores en términos de formación. Otro desafío latente es encontrar los mecanismos de articulación para que la academia pueda derramar el conocimiento que construye en su interior con los otros actores: gobierno, sociedad, emprendedores y entre las diferentes instituciones académicas.
- Con respecto a la **tecnología**, el hecho de que los emprendedores creativos y culturales no requieran tecnología de punta para sus desarrollos e innovaciones se constituye en una ventaja para un país como Colombia donde este tipo de tecnología es difícil de conseguir por su alto precio.

- Por último, con relación a la **cadena productiva** de la industria creativa y cultural el reto es bastante grande al encontrar seis de las nueve actividades de esta cadena desarticuladas, débiles o poco fortalecidas.

5.8. Futuro y retos de la innovación inclusiva en Medellín

Si en la literatura científica el tema de la innovación inclusiva está en pleno crecimiento, la apropiación de los conceptos tanto en los actores de la academia, como en la industria y la sociedad es incipiente, por esta razón los temas sugeridos para investigaciones futuras son amplios. Los siguientes temas son susceptibles de una próxima investigación y pueden ser aplicadas a nivel nacional, regional o local:

- Estudio de casos de emprendimientos creativos y culturales asociados a innovación inclusiva.
- Mediciones del impacto de las innovaciones inclusivas en el bienestar de los excluidos
- Traslado de las buenas prácticas de innovación inclusiva a otros sectores
- Asimilación y apropiación de las tecnologías por parte de la población excluida
- Innovación social e innovación inclusiva.

Referencias

- Álvarez, M. (2017). Mi Valedor, la primera revista callejera en México. Retrieved from <https://cultura.nexos.com.mx/?p=12748#:~:text=La idea de Mi Valedor,revista callejera The Big Issue.&text=Así fue como un grupo,15 vendedores y una vendedora.>
- Alzugaray, S., Mederos, L., & Sutz, J. (2011). La investigación científica contribuyendo a la inclusión social.
- Amaro, M., & De Gortari, R. (2016). Innovación inclusiva en el sector agrícola mexicano: los productores de café en Veracruz. *Economía Informa*, 400, 86–104. <https://doi.org/10.1016/j.ecin.2016.09.006>
- Aquino, E. (2019). De vendedores a fotógrafos y escritores: Mi Valedor, la revista que ayuda a poblaciones callejeras en CDMX. Retrieved from <https://www.animalpolitico.com/2019/05/revista-mi-valedor-empleo-calle/>
- Arbusta. (2019). Arbusta. Retrieved from <https://arbusta.net/>
- Arocena, R., & Sutz, J. (2017). Science, technology and innovation for what? Exploring the democratization of knowledge as an answer. Retrieved from <https://www.elgaronline.com/view/edcoll/9781783471904/9781783471904.00021.xml>
- Banco Mundial. (2013). *CHINA INCLUSIVE INNOVATION FOR SUSTAINABLE INCLUSIVE GROWTH*.
- Banco Mundial. (2017). Sharing Innovation in Colombia: An Inclusive Approach to Innovation and Competitiveness. Retrieved from <https://www.worldbank.org/en/results/2017/10/19/sharing-innovation-in-colombia-an-inclusive-approach-to-innovation-and-competitiveness>
- Benavente, J., & Grazi, M. (2017). *Políticas públicas para la creatividad y la innovación: impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe*.
- Bound, K., & Thornton, I. (2012). Our Frugal Future: Lessons from India's Innovation System, (July), 1–94.
- Buitrago, F., & Duque, I. (2013a). La Economía Naranja, una oportunidad infinita. *Banco Interamericano de Desarrollo*, 1(2), 244. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=95486465&lang=es&site=ehost-live>
- Buitrago, F., & Duque, I. (2013b). La Economía Naranja, una oportunidad infinita. *Banco Interamericano de Desarrollo*, 1(2), 244.

- Casadevall, A., Agost, M., & Torres, E. (2017). Empoderamiento, participación, ciudades y ods: entrelazando teorías y acciones para impulsar transformaciones.
- Casas, R., De Fuentes, C., & Torres, A. (2013). Estrategias y gobernanza del Sistema Nacional de Innovación Mexicano: Retos para un desarrollo incluyente. *Conferencia Internacional LALICS. Sistemas Nacionales de de Innovación y Políticas CTI Para Un Desarrollo Inclusivo y Sustentable*, 35–64. Retrieved from http://www.foroconsultivo.org.mx/libros_editados/sistema_de_innovacion.pdf
- Casellas, A., Dot Jutgla, E., & Pallares-Barbera, M. (2008). *Globalización económica : amenazas y oportunidades para los territorios. Globalización Económica: Amenazas y Oportunidades para los territorios*. <https://doi.org/10.13140/2.1.3695.1841>
- Centeno, J. P., & Pinzón, M. A. (2021). Políticas de innovación inclusiva y tensiones en torno a su implementación y evaluación en Colombia : el caso de A Ciencia Cierta, (January). <https://doi.org/10.18601/16578651.n28.07>
- Certified B Corporation. (2020). Certified B Corporation. Retrieved from <https://bcorporation.eu/directory/1000friends-la-casa-de-carlota>
- Codagnone, C., Biagi, F., Foley, P., & De Luca, A. (2009). Vienna Study on Inclusive Innovation for Growth and Cohesion : Modelling and demonstrating the impact of eInclusion. *Measurement*, (March), 1–106. <https://doi.org/10.1007/s00132-013-2215-9>
- Colciencias. (2020). Potabilización del agua a través de filtro. Retrieved from <https://acienciacierta.minciencias.gov.co/index.php/experiencia-5>
- Concejo de Medellín. (2017). Política Pública de Desarrollo Eocnómico, 17. Retrieved from https://www.medellin.gov.co/normograma/docs/pdf/a_conmed_0074_2017.pdf
- Conexiones Creativas. (2019). Ecosistemas Creativos. Retrieved from https://cccreativas.com/wp-content/uploads/2020/09/Ecosistemas-Creativos_Conexiones-Creativas-2019-pagina.pdf
- Congreso de la República. (2017). Ley naranja de 1834. *Presidencia de La República*, 110. Retrieved from http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY_1834_DEL_23_DE_MAYO_DE_2017.pdf
- CONPES. (2016). Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.
- Corporación Educativa Combos. (2021). Comunidades Educativas de Base. Retrieved from <https://combosconvoz.org/corporacion-educativa-combos/>
- Cunha, I. V. Da, & Selada, C. (2009). Creative urban regeneration: the case of innovation hubs. *International Journal of Innovation and Regional Development*, 1(4), 371. <https://doi.org/10.1504/ijird.2009.022728>

- DANE. (2017). Metodología general cuenta satélite cultura -CSC_, 1–51.
- DANE. (2018). Comunicado de Prensa, segundo repote naranja 2014-2018, 6311(54), 1–22.
- Departamento Nacional de Planeación. (2019). *Pacto por Colombia, pacto por la equidad Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022: Retos, estrategias y metas*. Bogotá Colombia. Retrieved from <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/PND-Resumen-2018-2022.pdf>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación En Educación Médica*, 2(7), 162–167. [https://doi.org/10.1016/s2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/s2007-5057(13)72706-6)
- Dinero. (2015). Las industrias culturales y creativas jalonan el PIB mundial. Retrieved from <https://www.dinero.com/internacional/articulo/participacion-industrias-culturales-creativas-para-pib-mundial/217033>
- Dols, S. (2015). Implications of innovation for inclusive growth: a study of Medellín, Colombia`s Metro System and integral urban projects.
- Dubé, L., Jha, S., Faber, A., Struben, J., London, T., Mohapatra, A., ... Mcdermott, J. (2014). Convergent innovation for sustainable economic growth and affordable universal health care: Innovating the way we innovate. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1331(1), 119–141. <https://doi.org/10.1111/nyas.12548>
- El espectador. (2020, March 24). Colectivo en Medellín ayuda a trabajadoras sexuales y vendedores informales durante la cuarentena. Retrieved from <https://www.elespectador.com/coronavirus/colectivo-en-medellin-ayuda-trabajadoras-sexuales-y-vendedores-informales-durante-la-cuarentena-articulo-911010/>
- El Pauer. (2018). *Vigilancia estratégica de ecosistemas creativos*.
- Foster, C., & Heeks, R. (2013). Conceptualising inclusive innovation: Modifying systems of innovation frameworks to understand diffusion of new technology to low-income consumers. *European Journal of Development Research*, 25(3), 333–355. <https://doi.org/10.1057/ejdr.2013.7>
- Fressoli, M., Arond, E., Abrol, D., Smith, A., Ely, A., & Dias, R. (2014). When grassroots innovation movements encounter mainstream institutions: implications for models of inclusive innovation. *Innovation and Development*, 4(2), 277–292. <https://doi.org/10.1080/2157930X.2014.921354>
- Galeano, M. E. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada*. (La Carreta, Ed.). Medellín.
- Gómez, E. (2017). La innovación inclusiva y su evolución: análisis a través de un ejercicio

bibliométrico. *Altec*.

Gras, N., Dutrénit, G., & Vera-Cruz, M. (2017). Innovaciones inclusivas: un modelo basado en agentes. *El Proceso de Modelado En Economía y Ciencias de La Gestión*, (March), 57–100.

Heeks, R., Amalia, M., Kintu, R., & Shah, N. (2013). Inclusive Innovation: Definition, Conceptualisation and Future Research Priorities. Retrieved from [http://www.seed.manchester.ac.uk/subjects/idpm/research/publications/wp/di/%5CnEducators'](http://www.seed.manchester.ac.uk/subjects/idpm/research/publications/wp/di/%5CnEducators)

Heeks, R., Foster, C., & Nugroho, Y. (2014). New Models of Inclusive Innovation for Development, 493–498. <https://doi.org/10.1080/2157930X.20>

Javier, F., & Lopez, D. (2008). Innovation theories , governance and change management for SCP, (May). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1711.8801>

Kaplinsky, R. (2011). “Bottom of The Pyramid Innovation” and Pro-poor Growth, (62), 1–25. <https://doi.org/10.1016/j.ejpb.2010.11.015>

Kayal, A. A. (2008). National innovation systems a proposed framework for developing countries. *International Journal of Entrepreneurship and Innovation Management*, 8(1), 74–86. <https://doi.org/10.1504/IJEIM.2008.018615>

La Casa de Carlota & Friends. (2020a). La Casa de Carlota & Friends. Retrieved from <https://www.lacasadecarlotaandfriends.com/activismo-creativo>

La Casa de Carlota & Friends. (2020b). lacasadecarlota_med. Retrieved from https://www.instagram.com/lacasadecarlota_med/

La Vanguardia. (2018). El primer estudio de diseño que integra creativos con síndrome de Down y autismo. Retrieved from <https://www.lavanguardia.com/vida/20180405/442185000167/la-casa-de-carlota-estudio-diseno-sindrome-down-autismo.html>

La Vanguardia. (2019). Arte contra la maldición en la Comuna 13 de Medellín. Retrieved from <https://www.lavanguardia.com/cultura/20191013/47929404434/medellin-violencia-arte-comuna13-graffiti-reggaeton.html>

Leubolt, B., Moolaert, F., Mehmood, A., & MacCallum, D. (2017). *Social Innovation as a Trigger for Transformations: The Role of Research*. European Commission, DG for Research and Innovation. <https://doi.org/10.2777/68949>

Li, H., Xie, Y., Yang, S., & Xu, R. (2019). A new approach in abolishing poverty: A case study and construction strategy for integrating inclusive innovation into engineering ethics education. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*.

Luzardo, A., de Jesús, D., & Pérez, M. (2017). ECONOMÍA NARANJA: Innovaciones que no

- sabías que eran de América Latina y el Caribe. *Arcadia*, 245. <https://doi.org/10.18235/0000723>
- Markusen, A., Wassall, G. H., DeNatale, D., & Cohen, R. (2006). Defining the creative economy: Industry and occupational approaches. *Economic Development Quarterly*, 22(1), 24–45. <https://doi.org/10.1177/0891242407311862>
- Martínez, N., Dutreit, G., Gras, N., & Tecuanhuey, E. (2017). Actores, relaciones estructurales y causalidad en la innovación inclusiva: un caso de telemedicina en México. *Innovar*, 69–80. <https://doi.org/10.15446/innovar.v28n70.74>
- Medellín, A. de. (2019). Medellín avanza hacia la consolidación de las industrias creativas.
- Medina, M. F. (2020). *Mi Valedor, revista que cambia vidas*. México D. F. Retrieved from <https://disruptivo.tv/podcast/mi-valedor-revista-callejera/>
- Mercado, D. (2020). El tiempo. Retrieved from <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/casa-de-carlota-un-equipo-de-creativos-compuesto-por-personas-con-sindrome-de-down-145716>
- Mi Valedor. (2020). Mi Valedor. Retrieved from <https://mivaledor.com/nosotros/modelo/>
- Mincultura. (2019). Encuentro de Economía Naranja.
- Mincultura. (2020a). ABC de la economía naranja. Retrieved from <https://webimages.iadb.org/publications/spanish/document/Economía-naranja-Innovaciones-que-no-sabías-que-eran-de-América-Latina-y-el-Caribe.pdf>
- Mincultura. (2020b). El Gobierno Nacional enciende los motores de la Economía Naranja. Retrieved from <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Paginas/El-Gobierno-Nacional-enciende-los-motores-de-la-Economía-Naranja.aspx>
- OCDE. (2020). Better life index. Retrieved from <http://www.oecdbetterlifeindex.org/es/countries/colombia-es/>
- OCDE, O. para la C. y el D. E. (1999). Managing National Innovation Systems. Retrieved from https://read.oecd-ilibrary.org/industry-and-services/managing-national-innovation-systems_9789264189416-en#page20
- OCDE, O. para la C. y el D. E. (2013). *Innovation and inclusive Development*.
- OCDE, O. para la C. y el D. E. (2015). Serie " Mejores Políticas " de la OCDE. Colombia políticas prioritarias para un desarrollo inclusivo, 60.
- OMPI. (2015). Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 214.
- Oxford Economics. (2014). The Economic Impact of the Creative Industries in the Americas, 78.

- Pansera, M., & Owen, R. (2018a). Framing inclusive innovation within the discourse of development : Insights from case studies in India. *Research Policy*, 47(1), 23–34. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2017.09.007>
- Pansera, M., & Owen, R. (2018b). Framing inclusive innovation within the discourse of development: Insights from case studies in India. *Research Policy*, 47(1), 23–34. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2017.09.007>
- Papaioannou, T. (2014). How inclusive can innovation and development be in the twenty-first century? *Innovation and Development*, 4(2), 187–202. <https://doi.org/10.1080/2157930x.2014.921355>
- Pérez, S., & Sanabria, S. (2017). Dimensiones Del Subdesarrollo Económico En Colombia, 1980-2015. *Semestre Económico*, 20(44), 95–115. <https://doi.org/10.22395/seec.v20n44a5>
- Peyré, I. G. (2016). Social and inclusive innovations: limits and possibilities for territorial development in the context of globalization, (76285).
- PNUD. (2019). Informe Sobre Desarrollo Humano 2019, 46. Retrieved from [moz-extension://03c8fa48-8cb5-c14d-80dc-d5550e91dec5/enhanced-reader.html?openApp&pdf=http%3A%2F%2Fhdr.undp.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fhdr_2019_overview_-_spanish.pdf](https://www.pnud.org/es/publicaciones/extension://03c8fa48-8cb5-c14d-80dc-d5550e91dec5/enhanced-reader.html?openApp&pdf=http%3A%2F%2Fhdr.undp.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fhdr_2019_overview_-_spanish.pdf)
- Prado, G. (2016). Innovación Inclusiva: Una ventaja derivada de los avances científicos y tecnológicos del siglo XXI. Retrieved from <http://www.oas.org/es/sedi/docs/innovacion-inclusiva.asp>
- Ramani, S. V., SadreGhazi, S., & Duysters, G. (2012). On the diffusion of toilets as bottom of the pyramid innovation: Lessons from sanitation entrepreneurs. *Technological Forecasting and Social Change*, 79(4), 676–687. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2011.06.007>
- Rincón, E. (2004). El sistema nacional de innovación : Un análisis teórico-conceptual.
- Robledo Velásquez, J. (2013). Introducción a la Gestión de la Tecnología y la Innovación, 184,190. <https://doi.org/FME/616.89> VAL int (edición del 77)
- Rodríguez, L. (2018). Economía Creativa en América Latina y el Caribe: Mediciones y Desafíos. *Banco Interamericano de Desarrollo*, 65. Retrieved from <https://publications.iadb.org/handle/11319/9111>
- Ruta N. (2019). Ruta n Medellín. Retrieved from <https://www.rutanmedellin.org>
- Ruta N. (2020). El poder de las economías creativas y culturales.
- Sampedro, J. (2013). Sistemas Nacionales de Innovación y Políticas de CTI para un Desarrollo Inclusivo y Sustentable. Rio de Janeiro.

- Sampedro, J., & Díaz, C. (2016). Innovación para el desarrollo inclusivo: Una propuesta para su análisis. *Economía Informa*, (396), 34–48. <https://doi.org/10.1016/j.ecin.2016.01.002>
- Sandra Schillo, R., & M. Robinson, R. (2017). Inclusive Innovation in Developed Countries: The Who, What, Why, and How. *Technology Innovation Management Review*, 7(7), 34–46. <https://doi.org/10.22215/timreview1089>
- SELA. (2011). Incentivo a las Industrias Culturales y Creativas en América Latina y el Caribe.
- Sen, A. (2000). *Social Exclusion: Concept, Application, and Scrutiny*. *Asian Development Bank*. <https://doi.org/10.1.1.100.1010>
- Toucan. (2018). Graffitour. Retrieved from <https://www.toucancafe.co>
- UNESCO. (2010). Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas, 152. Retrieved from http://www.lacult.unesco.org/docc/UNESCO_Guia_por_una_economia_creativa.pdf
- Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2021). Las guerreras del centro, resiliencia de las trabajadoras sexuales en Medellín. Retrieved from <https://www.utadeo.edu.co/es/articulo/crossmedialab/277626/las-guerreras-del-centro-resiliencia-de-las-trabajadoras-sexuales-en-medellin>
- University of Sussex. (2019). Retrieved from http://sro.sussex.ac.uk/cgi/facet/simple2?_action_search=Search&_order=bytitle&basic_srctype=ALL&_satisfyall=ALL&q=inclusive+innovation&_action_search=Buscar
- Utrecht School Of The Arts. (2010). The entrepreneurial dimension of cultural and creative industries, (December), 1–124.
- Villa, E. M. (2015). Análisis de la Gestión de Tecnologías Emergentes (GTE) en grupo de investigación colombiano e identificación de brechas respecto a referentes internacionales, 154. Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/50824/>
- Zuluaga, M. L. A. (2012). Acciones colectivas frente a la violencia. Disquisiciones a partir de un estudio de casos: Comuna 13 de Medellín (Colombia). *Opiniao Publica*, 18(2), 427–451. <https://doi.org/10.1590/S0104-62762012000200008>