



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y
creativas en la ciudad de Trujillo - 2020**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTOR:

Vásquez Uriol, Carmen María (ORCID: 0000-0002-1612-6869)

ASESOR:

Mag. Ríos Incio, Felipe Anderson (ORCID: 0000-0001-7049-8869)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Comunicación para el Desarrollo Humano

TRUJILLO - PERÚ

2020

Dedicatoria

A todos los artistas o gestores culturales que hacen todo lo posible por querer mejorar a la sociedad peruana. Sigamos luchando hasta hacer realidad nuestro sueño de tener un país democráticamente justo, igualitario, inclusivo y embajador de su riqueza cultural.

A todas las nuevas generaciones que apuestan por proyectos socioculturales y quieren honestamente apostar por el desarrollo cultural de nuestro país.

A los futuros políticos peruanos, por si alguno de ellos, deja de lado la demagogia y empieza hacer algo por la cultura de su pueblo.

A los millones de peruanos y peruanas que quieren un verdadero país libre e independiente de la ignorancia política.

A la cultura y al arte, memoria de la humanidad

A la ¡Libertad, Igualdad y a la Fraternidad!

Y a mi país,

mi patria,

mi Perú.

Agradecimientos

A Dios, mi patria, mi familia y todos los artistas que me motivan a querer mejorar la política de mi país. Espero, de todo corazón, retribuirles en algún momento de mi vida haciendo algo por todos ustedes.

A mis docentes por toda su paciencia, escribo sus nombres en señal de agradecimiento: al gran maestro, Raúl Rivero Ayllón (Que en paz descanse), Mg. Felipe Ríos Incio, Mg. Francisco Barqueros y mi querida compañera desde inicios de la universidad, Mariana Cabel Holguín. Gracias Cabel por los buenos momentos compartidos.

A todos los artistas y gestores que contribuyeron a esta investigación: el maestro Salomón Pérez, Grecia Alvarado, Ana Rita Cabeza, Erik Recuenco, Omar Tello, Alberto Castillo, Melissa Monzón, Rosa Benites, Carlos Arancibia, Juan Chávez, Fernando Bacilio, Omar Miñano, Freddy Benites, Leslie Arribasplata, Válerly Bazán, Eddy Ulloa, Sharon Salazar, Marialejandra Puruguay y Ricardo Alarcón.

A los especialistas que me ayudaron a sentar cabeza: Rubén Vásquez, Laslo Rojas, Franco Larios, Erika Malpica, Wendy Fernández, Juan Méndez, Víctor Cachay, Robi Alfaro, Sandra Seminario y Lucas Barrenechea.

En fin, al arte y a la vida

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	10
3.1.1. Tipo de investigación.....	10
3.1.2. Diseño de investigación.....	10
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	11
3.2.1. Primera categoría.....	11
3.2.2. Subcategorías.....	11
3.2.3. Segunda categoría.....	11
3.2.4. Subcategorías.....	11
3.3. Escenario de estudio.....	12
3.4. Participantes.....	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.6. Procedimiento.....	15
3.7. Rigor científico.....	16
3.8. Método de análisis de información.....	17
3.9. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
V. CONCLUSIONES.....	27
VI. RECOMENDACIONES.....	28

REFERENCIAS

ANEXOS

Resumen

Las industrias culturales y creativas están conformadas por todas aquellas actividades que produzcan, promocionen, distribuyan o comercialicen toda actividad cultural, artística o patrimonial. El objetivo principal de esta investigación fue la propuesta de una plataforma digital que promueva la formación de proyectos culturales y/o artísticos sostenibles en la ciudad de Trujillo. La investigación es de enfoque cualitativo y de diseño investigación – acción. El método utilizado fue la triangulación de datos, en el cual se contrastó los hallazgos de la investigación a través de las teorías y antecedentes previos a este. Los resultados fueron que la situación actual del sector cultural y creativo en Trujillo, tiene como principales problemas y necesidades: la informalidad, la falta de profesionalización, la discontinuidad artística y los escasos ingresos económicos que esta le genera. Es por ello, que el resultado de esta investigación es una propuesta de una plataforma e –learning que contribuya a la profesionalización del sector cultural e incentive la formación de más artistas y/o gestores locales. Asimismo, se elaboró un proceso de *inbound marketing* para atraer la atención del público del sector artístico – cultural y sirva posteriormente como una estrategia comunicacional de la plataforma. Se concluye que Trujillo es un campo fértil de creación, con grandes talentos locales, pero que carecen de una formación profesional para hacer sostenible su labor o proyecto artístico.

Palabras claves: Industrias culturales y creativas, Plataforma digital, Cultura, Arte, Trujillo, Inbound Marketing, Digitalización, E – Learning, Sostenibilidad.

Abstract

The cultural and creative industries are made up of all those activities that produce, promote, distribute or commercialize all cultural, artistic or heritage activities. The main objective of this research was the proposal of a digital platform that promotes the formation of sustainable cultural and / or artistic projects in the city of Trujillo. The research has a qualitative approach and an action-research design. The method used was data triangulation, in which the research findings were contrasted through the theories and antecedents prior to this. The results were that the current situation of the cultural and creative sector in Trujillo has as its main problems and needs: informality, lack of professionalization, artistic discontinuity and the scarce economic income that it generates. For this reason, the result of this research is a proposal for an e-learning platform that contributes to the professionalization of the cultural sector and encourages the training of more artists and / or local managers. Likewise, an inbound marketing process was developed to attract the attention of the public from the artistic-cultural sector and subsequently serve as a communication strategy for the platform. It is concluded that Trujillo is a fertile field of creation, with great local talents, but that they lack professional training to make their work or artistic project sustainable.

Keywords: Cultural and creative industries, Digital platform, Culture, Art, Trujillo, Inbound Marketing, Digitization, E - Learning, Sustainability.

I. INTRODUCCIÓN

Todos sabemos que nuestras vidas no volverán hacer las mismas después del Covid -19. Somos conscientes que la pandemia, acelera la gran revolución digital que ya se venía dando, pero que esta vez, abre nuevas expectativas transformativas en todos los sectores económicos y en el estilo de vida de las poblaciones.

Frente a ello, una de las industrias con mayor vulnerabilidad y que por hoy ve un panorama con poca luz verde para su pronta recuperación, son las ICC o también conocidas como las industrias culturales y creativas.

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2009) , las industrias culturales y creativas están conformadas por:

Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial (UNESCO, 2009, párr.5)

En efecto, las industrias culturales y creativas, son aquellas que también conforman la llamada economía naranja, debido a que dicho color está asociado a la creatividad del ser humano (Banco Interamericano de Desarrollo, 2017).

¿Y qué pasará después del Covid – 19 con las ICC?

Uno de los principales puntos por abarcar, es la digitalización que ya se viene realizando, principalmente en los países europeos y la creación de festivales *online* que, en pleno confinamiento, los cuales ayudaron a pasar una cuarentena más amena. Dichas medidas tomadas en pleno estado de emergencia por los gobiernos de los países del mundo y organizaciones culturales, son necesarias y al parecer, vienen dando buenos resultados, pero no garantiza la sostenibilidad de las ICC. Al menos no, hasta que la digitalización se convierta en un modelo económico y social para los emprendedores culturales y los propios artistas.

Por lo que, no podemos volver a tener la misma problemática, frente a otra pandemia que paralice la economía mundial. Al contrario, hoy más que nunca, el

arte es un derecho que nos permite reflexionar frente a los sucesos causados por el Covid -19, y frente a ello, las industrias culturales y creativas, deben reinventarse para asegurar su sostenibilidad a través de la digitalización.

En el año 2018, las industrias culturales y creativas generaron más de 2.25 billones de dólares, sumando a ello más de 30 millones de empleos y generando exportaciones de bienes creativos de más de 250 000 millones en el mundo (UNESCO, 2018)

A nivel de Latinoamérica y Centroamérica, México es el país con mayores exportaciones de bienes creativos, superando los 5.200 millones de dólares (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019).

Es preciso recalcar que el 45% de empleos que generan las industrias culturales y creativas, son ocupados por mujeres, lo que significa que muy aparte de que las ICC sean fundamentales para el desarrollo económico y cultural de un continente o país, estas también contribuyen a la igualdad de género (UNESCO, 2018).

En países como Chile, República Dominicana y Bolivia, las ICC hasta el 2015, estaban conformadas por solo mujeres. Y es que, América Latina, es un continente que por naturaleza está vinculado desde sus raíces prehispánicas a la pluralidad de las manifestaciones artísticas y estas, eran principalmente practicadas por mujeres, como parte de sus labores cotidianas (Banco Interamericano de Desarrollo, 2015).

Además, las ICC también contribuyen a otros objetivos del desarrollo sostenible, principalmente como el “trabajo decente y crecimiento económico, salud y bienestar, industrias sostenibles, infraestructura resiliente y fomento a la innovación” (Banco Interamericano de Desarrollo, 2015, pág. 37).

Por otra parte, dentro de los retos considerados por el Banco Interamericano de Desarrollo para las ICC, en este 2020: se encuentra una “mejor solución a los problemas, tener pensamiento crítico, potenciar la creatividad, un mejor manejo de gestión de públicos, coordinación, inteligencia emocional, juicio, orientación, negociación y flexibilidad cognitiva” (Banco Interamericano de Desarrollo, 2017). Dentro de ello, se hace énfasis en la creatividad, ya que esta, en tiempos de la era digital, viene acompañada de la revolución tecnológica.

En el ámbito peruano, en el 2015 las ICC contribuían a la economía con un PBI de 1.58% y con un 3.3% de empleos en el sector cultural y creativo (UNESCO, 2015). Ya entre el 2018 y 2019, nuestro país atravesaba una llamada “efervescencia cultural”, llegando a generar unos 625 mil puestos de trabajo (Cámara de Comercio de Lima, 2019).

En el caso de la región La Libertad, la gerencia de Educación, Cultura, Juventud, Deporte y Biblioteca durante la gestión 2015- 2018, realizó diversos programas culturales enfocados en los siguientes ejes: fomento del libro y la lectura, trabajo con niño y jóvenes, recuperación de los espacios públicos y estímulo a la producción artística. La suma de todos ellos da un total de 7904 actividades culturales a lo largo de todos esos años, en los que destaca el “Fondo Editorial Municipal”, el “Encuentro Nacional de Artes Visuales Trujillo – ENAVT”, “Resuena Trujillo”, “Rock por Fiestas Patrias” y “Suena Trujillo” (Municipalidad Provincial de Trujillo, 2018).

Por otra parte, en el ámbito privado, con la construcción del teatro Virgilio Rodríguez Nache, más conocido como teatro UPAO, las ICC se convirtieron en el foco de atención de la ciudad, ya que, los espectáculos llegaron a cubrir las necesidades de un público, que antes, no podía acceder cada fin de semana a disfrutar de conciertos, obras de teatro o danzas.

Es a raíz de la diversificación de la oferta cultural en la ciudad, en el cual, hasta la fecha hay un aproximado de entre 120 a 130 funciones que el teatro ha brindado y gracias a ello, se puede conocer los gustos e intereses del público (O. Tello, entrevista *online*, 01 de mayo de 2020).

“Poco a poco se han estado animando elencos trujillanos a presentar sus carpetas. Lamentablemente, este año no se va a poder, pero teníamos un treinta por ciento de programación creado por trujillanos. Ahí, la industria creativa local, este iba a ser su año y estamos ideando la manera, para que no se pierda, lanzando una programación digital, pero, todavía está en proyectos, porque no tenemos un panorama claro” (O. Tello, entrevista *online*, 01 de mayo de 2020).

Está claro que a raíz del Covid – 19, el panorama es otro y no se sabe con certeza una cifra exacta de los impactos económicos que la pandemia dejará al sector

cultural, pero si se puede generar innovación en estos y que esta asegure su sostenibilidad.

Esa tentativa sostenibilidad es la digitalización. Una propuesta clave, que los emprendedores culturales vienen tomando en cuenta no solo para beneficio de sus propios servicios o bienes, sino también, como una forma de democratizar el derecho a la cultura y esta esté más cerca del público.

Frente al decreto de urgencia N°058-2020 que promueve el desarrollo de plataformas digitales y teniendo en cuenta la contextualización mundial. Es necesario y urgente, tomar medidas a beneficio del sector, pensando en pro de los artistas, gestores y demás involucrados, los cuales, están siendo seriamente afectados y sabemos que su recuperación, al igual que el sector turismo, será quizá, una de las últimas en reponerse.

Teniendo en cuenta el panorama descrito, entonces, ¿De qué manera la plataforma digital fortalece a la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo?

Por lo tanto, los objetivos de la presente investigación, se enfocaron principalmente, en elaborar la propuesta de la plataforma digital. Teniendo previo a ello, que analizar la situación actual de las ICC en la ciudad de Trujillo; así como, definir los criterios e indicadores de la plataforma digital.

II. MARCO TEÓRICO

La digitalización ya era una de las perspectivas futuristas que el Banco Interamericano de Desarrollo tenía para las Industrias Culturales y Creativas. En su libro *Emprender un futuro Naranja*, publicado en el 2015, el BID se proyectaba que, en el 2020, las ICC pasarían por una etapa transformativa marcada por la era digital (Banco Interamericano de Desarrollo, 2015).

Saénz de la Serna (2016), en su investigación cualitativa – exploratoria, *Marketing aplicado a los fenómenos culturales: la digitalización en el festival de cine*, concluye que a través de las herramientas digitales como los famosos *streaming* aplicado a los festivales, permite una mayor democratización de la cultura para la población y

una mayor variedad de acceso a que ellos mismos seleccionen el contenido que quieran visualizar.

En el ámbito musical, Lamacchia (2016), en su investigación cualitativa – descriptiva, *La música independiente en la era digital*, concluye que las nuevas tecnologías benefician principalmente a los músicos independientes, ya que a través de la digitalización pueden llegar a lograr la llamada “viralización” y esto sirva como un medio de autogestión para su carrera musical.

García (2017), en su investigación cualitativa – descriptiva, *Intervención para la capacitación de artistas emprendedores*, concluye que las plataformas y/o proyectos de formación son indispensables para promover el emprendimiento artístico y mejorar la situación laboral de los artistas y/o gestores.

Asimismo, Romero (2015), en su investigación cualitativa – descriptiva, *Estrategias de digitalización en instituciones de Patrimonio Cultural: el caso de la “New York Philharmonic Leon Levy digital archives”*, concluye que las instituciones culturales tomarán como referencia a la digitalización en muchos de sus procesos, ya que esto garantiza el fortalecimiento del ámbito cultural frente a su adaptabilidad a las nuevas tecnologías.

Abelardo de los Ríos (2019), en su investigación cualitativa – descriptiva, *Perspectivas de las Industrias Creativas y su Aporte al Crecimiento Económico Colombiano, 2017 a 2018*, concluye que la Economía Naranja, compuesta por las ICC son uno de los grandes desafíos a solucionar en dicho país, ya que estos constituyen una fuente de empleo con una tasa de crecimiento de hasta un 5,1%, por lo que el estado debe regularizar propuestas que contribuyan al aporte del desarrollo cultural.

Por otra parte, Paredes (2018), en su investigación cualitativa – descriptiva, *Las Industrias Culturales en el Perú durante el período 2005-2015: estudio, análisis y propuestas*, concluye que, a lo largo de los diez años, las ICC han tenido un crecimiento favorable, siendo generador de empleos, pero principalmente por haberse generado la empresarialización del sector, sin embargo, esta sostenibilidad en el tiempo dependerá mucho de las medidas internas que se tomen en las organizaciones y las políticas de estado.

Hay que tener en cuenta que las ICC en el Perú, es prácticamente un sector regularmente nuevo en la economía peruana. Es a raíz de las políticas de los gobiernos de turno, cuando éstos no solamente comienzan a tener un cierto papel de relevancia en los asuntos del estado, sino también un interés por parte de la ciudadanía hacia una entidad gubernamental que daba sus primeros pasos (Hernández eat al., 2018).

Desde la Comisión Nacional de Cultura, al Instituto Nacional de Cultura y al reciente Ministerio de Cultura creado en el 2010, las ICC en nuestro país han ido creciendo progresivamente y su importancia es tan igual como la de otros sectores o hasta incluso como la propia agricultura a comienzos del siglo XX y que por hoy, es el motor de desarrollo para la economía peruana (Hernández eat al., 2018).

Mujica (2019), en su investigación cualitativa – descriptiva, *Economía Naranja: Impacto de las Industrias Creativas en el desarrollo de la región Arequipa, 2011*, se concluye que dicho sector representa el 6.89%, siendo un promedio significativo de aporte económico para la región de Arequipa, pero que aún está en proceso de consolidación, lo cual significará un reto para el país, ya que la economía peruana está constituida altamente por la informalidad.

Es preciso resaltar que la informalidad es uno de los problemas más recurrentes en los proyectos artísticos y, por ende, afecta para quienes quieran recurrir a financiamientos externos, ya sea privados o estatales. Y son justamente estas iniciativas del estado en relación a financiamientos artísticos, los que acreditan que las ICC estén teniendo mayor aceleración en su crecimiento. Uno de ellos, son los Estímulos Económicos para la Cultura, que desde el 2018 financia con más de 23 millones de soles a personas jurídicas y naturales con el propósito de fomentar la actividad audiovisual, las artes escénicas, visuales y la música, el libro y el fomento de la lectura (Ministerio de Cultura, 2018)

En efecto, esos procesos de desarrollo a favor de las ICC, han ido de la mano con la digitalización, que ya es de por si un cambio transformativo en el comportamiento del público hacia las diversas plataformas que tienen en su entorno. Por ello, la *Teoría de la comunicación digital interactiva*, hace énfasis en las nuevas conductas que el usuario tiene a raíz de la llamada digitalización, que, a diferencia de los

medios analógicos, este forma parte de la interactividad. Es preciso recalcar, que el usuario identifica su ecosistema, este no es más que el plano en el cual actualmente se ubica, y está claro que, a raíz de la pandemia, la digitalización es forzosamente el ecosistema de todos los usuarios. A través del cual, interactuamos para estar conectados con nuestras actividades cotidianas y esto se debe gracias a la multimedialidad, la cual permite la interacción con la audiencia, para que esta la manipule acorde a sus intereses (Scolari, 2008).

Asimismo, la *Teoría de usos y gratificaciones*, resalta el rol activo de la audiencia frente al uso que tengan de los medios de comunicación. Es decir, el público tiene un objetivo en relación a sus intereses, por lo que seleccionan el contenido que vaya acorde a este. Estamos hablando de una audiencia decidida en lo que quiere o no quiere consumir y por ende, jerarquiza de acuerdo a sus prioridades (Valbuena, 1997).

Es por ello, que la *Teoría general de sistemas*, resalta el todo como medio interdependiente y que tienen un funcionamiento en conjunto, lo que indica, que si estás no trabajan de manera unitaria, no existe una buena interacción entre sí. Es decir, en el mundo actual, el todo es el entorno en que vivimos, el cual está marcado por la digitalización. Por lo tanto, el sistema es el mundo digital, que cuenta con sus partes, los cuales son representados por la audiencia. Esta usa las herramientas digitales y cada uno la maneja acorde a sus necesidades, por lo que, tanto la audiencia como las herramientas digitales forman un sistema interdependiente, pero conectado entre sí por la unidad, la cual viene hacer el mundo digital (Aguado, 2004).

¿Y a qué llamamos la digitalización en el mundo cultural?

La Real Academia Española, define a la *digitalización* como el acto de *digitalizar* y esta es una acción de la palabra *digital*, la cual es un sistema que almacena, crea y transporta toda una data informativa a través de una unidad de medida, llamada *bits* (RAE, 2019).

Pecourt Gracia & Rius-Ulldemolins (2018), consideran que la digitalización en el plano cultural, sientan nuevas bases en el proceso creativo, los cuales, a través de

las nuevas herramientas digitales, generan nuevas posibilidades transformativas en el “mundo real” y “mundo virtual”.

Una de las formas en como el ser humano interactúa con el “mundo virtual”, es a través de las plataformas digitales. Estas son canales estratégicos que los emprendimientos de las ICC vienen realizando para continuar con sus procesos productivos (Pecourt Gracia & Rius-Ulldemolins, 2018).

Kenney y Zysman (2016), definen a las plataformas digitales como espacios virtuales que cuentan con diversos software y otras aplicaciones, con el propósito de satisfacer necesidades de acuerdo a un público específico. Además, resaltan que estas se están convirtiendo en nuevas formas de emprendimientos laborales y generación de oportunidades para los sectores económicos. Asimismo, estas son consideradas como medios que mejoran la interacción comunicativa a través de todos los usuarios que se involucran en esta, logrando un *engagement* y, sobre todo, permite crear una comunidad más fidelizada al contenido de la respectiva plataforma (Secundino, et al., 2019).

Por otra parte, diversos estudios indican que las ICC y todos los sectores económicos, a través de la digitalización, no solo contribuyen a optimizar sus servicios, sino que también resaltan que la tecnología es uno de los cambios revolucionarios que se necesitan en el aspecto social y económico. Es a través de esta, donde se garantiza la sostenibilidad de la economía y el bienestar oportuno e igualitario con los involucrados (Steck, 2018).

¿Y a qué se refiere esta llamada sostenibilidad en las industrias culturales y creativas?

Según la ONU (1987), el concepto de sostenibilidad está ligado al desarrollo sostenible, y este, es definido como las actividades, bienes o servicios, que satisfagan las necesidades humanas, sin necesidad de comprometer la capacidad de los recursos que logren la satisfacción de las generaciones venideras.

En el ámbito de las industrias culturales y creativas, la sostenibilidad se refiere a la durabilidad de los proyectos a largo plazo, así como, el compromiso como industria de apostar por bienes, productos o servicios que favorezcan a la capacidad de mantener sus recursos y no agotarlos, a través de una adecuada gestión. Es decir,

dejar lo tradicional, por lo innovador, adaptando proyectos con una visión futurista para que se asegure la continuidad de la industria, como lo es a través de la digitalización, en donde, se cambian los escenarios, proyecciones, etc. por plataformas digitales que te ofrecen una experiencia presencial llevada a lo virtual, contribuyendo no solo con mantener la industria a largo plazo, sino con la sostenibilidad de sus recursos que se transforman a lo digital.

¿Y qué son las ICC? La historia de las industrias culturales y creativas, se remonta a la década de los 40, cuando los estudiosos Theodor Adorno y Max Horkheimer, de la Escuela de Frankfurt o Fráncfort, mencionan el término “Industria Cultural” en su obra *Dialéctica de la Ilustración* para referirse a todo un sector que ya relucía económicamente a través de las artes como el cine, la literatura y la arquitectura (Horkheimer & Adorno, 1969).

Por lo que, Quartesan et al. (2007) define a las Industrias Culturales, como:

Cada uno de los sectores que están directamente involucrados con la creación, producción y distribución de bienes y servicios que son de naturaleza cultural y que están usualmente protegidos por el derecho de autor. (p.4)

Es así como, el proceso de creación para que se finalice en un producto o servicio cultural, se da gracias a la creatividad y no todo el resultado del proceso creativo, es netamente cultural, sino que se enfoca también en el entretenimiento (Martínez, 2011).

Es esta industria del entretenimiento o creativo, la que se encuentra interrelacionada con la industria cultural y la que, gracias a su ingenio e innovación, permite transformar las ICC a través de la digitalización, lo cual también viene transformando todos los demás sectores económicos. Dicha revolución implica la famosa frase *thinking outside the box* (pensar fuera de la caja) y que, a través de las nuevas ideas, estas solucionen un mundo cambiante. De ahí, que una de las industrias creativas con mayor proyección y desarrollo sean las creaciones digitales, teniendo un crecimiento acelerado y tomando una relevancia trascendental en nuestro contexto actual (Lonfoño, 2019).

Es así como la UNESCO, incluye en su definición oficial a las ICC, como toda actividad, que, a través de la creatividad humana, produce bienes y servicios hacia un determinado público (UNESCO, 2009).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada con enfoque cualitativo y con diseño de investigación – acción.

Vargas (2009), define el concepto de investigación aplicada como aquella que pone en práctica los conocimientos científicos adquiridos para conocer una realidad específica y encontrar solución a ello. Asimismo, la investigación propositiva tiene como principal objetivo el diagnosticar problemas y posibles soluciones en base a preguntas científicas, para que posterior a ello proceda su ejecución (Ruiz, 2020).

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación es de diseño de investigación – acción, el cual, es una metodología enfocada en buscar un diagnóstico de un problema, considerando a expertos de la materia sobre dicho objeto de estudio y en base ello, plantear soluciones (Colmenares, 2012).

Respecto al enfoque cualitativo, es aquel que está relacionado con el procesamiento de la recolección de información, por lo que, se centra en el análisis y descripción del problema a investigar (Hernández et al., 2014).

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

3.2.1. Primera categoría: Sostenibilidad

Según la ONU (1987), el concepto de sostenibilidad está ligado al desarrollo sostenible, y este, es definido como las actividades, bienes o servicios, que satisfagan las necesidades humanas, sin necesidad de comprometer la capacidad de los recursos que logren la satisfacción de las generaciones venideras.

3.2.2. Subcategorías

Durabilidad del proyecto: tiempo a largo plazo

Capacidad de recursos: cantidad de bienes que permiten que el proyecto sea mantenga a largo plazo.

3.2.3. Segunda categoría: Industrias culturales y creativas

Actividades, bienes y/o servicios que sean producidos por la creatividad humana e innovación, y que por ende cuenten con derecho de autor.

3.2.4. Subcategorías

Formalización: procedimiento legal por el cual una organización, persona o entidad toma carácter jurídico.

Bienes, servicios, actividad cultural y/o creativa: conjunto de actividades que conforman las industrias culturales y creativas.

3.2.5. Tercera categoría: Plataforma digital

Kenney y Zysman (2016), definen a las plataformas digitales como espacios virtuales que cuentan con diversos software y otras aplicaciones, con el propósito de satisfacer necesidades de acuerdo a un público específico.

3.2.6. Subcategorías

Hosting: espacio de almacenamiento de una plataforma web.

UX: experiencia de usuario en una plataforma digital

Software: sistema informático que cuenta con diversas aplicaciones y cumple con diversas funciones acorde a un público específico.

3.2.7. Matriz de categorización (Ver anexo 3)

3.3. Escenario de estudio

La presente investigación tuvo como escenario de estudio a la ciudad de Trujillo, la cual, según datos de las INEI, cuenta hasta el 2018 con 314 mil 9 habitantes tan solo en el distrito de Trujillo (INEI, 2018).

La efervescencia cultural en la ciudad tuvo lugar en los años ochenta, durante la época de las bienales en Trujillo promovidas por el maestro Gerardo Chávez,

siendo la última en 1987, en la cual, se reunieron alrededor de 38 artistas de diversas regiones del país, entre ellas, se destacó la obra titulada “La máquina de arcilla” de Emilio Rodríguez Larraín y la participación del artista y poeta, Jorge Eielson (Villar, 2017).

Posterior a ello, las décadas venideras relacionadas al desarrollo cultural en la ciudad, estuvieron limitadas a funciones públicas en el Teatro Municipal o en el entonces Instituto Nacional de Cultura y algunos espectáculos de organizaciones culturales.

Fue durante los años 2015 – 2018, cuando las ICC tuvieron un mayor auge, debido a proyectos propios de la gestión de turno y la inauguración del teatro UPAO en el año 2016 (O. Tello, entrevista *online*, 01 de mayo de 2020).

Gracias a ello, la oferta cultural se fue diversificando y por ende conociendo las preferencias del público. “Un músico independiente puede llenar la sala del teatro con cuatrocientas personas, en los musicales por lo general asisten más de mil personas, a una función de ballet trescientas o doscientas personas y así de acuerdo a la programación. Pasa, que el público siempre ha existido, pero ha estado carente de políticas culturales” (O. Tello, entrevista *online*, 01 de mayo de 2020).

Además, la inauguración del teatro significó la activación de círculos empresariales como el transporte, hoteles y el interés del mercado limeño, que vio como una oportunidad descentralizar sus trabajos en la ciudad y crear nuevos públicos acorde a sus funciones, siendo generador de empleos directos e indirectos (O. Tello, entrevista *online*, 01 de mayo de 2020).

Sin embargo, la falta de formalización de las ICC hace que sea un sector invisible para muchos y que, por ende, no se encuentre una data exacta y segura del aporte a la economía local.

“El sector cultural es alrededor del 90% informal. Creemos realmente que el sector aporta bastante al PBI del Perú, por lo que, el tema de la informalidad tenemos que estar luchando porque eso no hace que se visibilice al sector, pero históricamente aportamos bastante a la economía del país” (E. Ulloa, entrevista *online*, 03 de mayo de 2020)

Por otra parte, es preciso resaltar que la región La Libertad tiene gran participación de postulaciones en los Estímulos económicos para la cultura, y es también una de las que más ganadores obtiene (E. Ulloa, entrevista *online*, 03 de mayo de 2020). Lo que respalda que las ICC en nuestra región tengan un rol importante en la economía regional y local.

Lamentablemente, aún no existe un panorama claro frente a la situación post Covid -19, para encontrar soluciones a una pronta recuperación, por lo que aún, se tiene un futuro incierto sobre el sector.

3.4. Participantes

- Directores y/o representantes de entidades culturales y creativas públicas o privadas: los entrevistados cuentan con un cargo representativo en dicha entidad, lo cual, les ha permitido responder a profundidad las preguntas planteadas y brindar soluciones a modo de sector.
- Artistas y gestores culturales independientes: músicos, actores, pintores, escritores, cineastas y todos aquellos que cuentan con una figura representativa y activa como artistas o gestores independientes, los cuales han brindado sus nuevas formas de reinventarse frente al post Covid – 19.
- Comunicadores especializados en el área digital y programadores web: expertos de la materia que brindaron criterios a tener en cuenta antes y después de desarrollar la plataforma y la importancia de la digitalización en el sector de las industrias culturales y creativas.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Entrevistas a profundidad y guía de entrevista: este proceso de recolección de datos, permitió lograr los objetivos específicos de analizar la situación actual de las ICC y definir criterios e indicadores para la elaboración de la plataforma digital.

3.5.2. Focus group y guía de discusión: a través de esta técnica e instrumento, sirvió para definir criterios e indicadores y elaborar la propuesta de la plataforma digital que los propios artistas, gestores y expertos en comunicación digital, consideraron que sea ideal para promover la sostenibilidad de las ICC.

3.6. Procedimientos

Recolección de información y datos: se realizó a través de los instrumentos y técnicas especificadas en la investigación. Cada una de ellas, tuvo un tratamiento distinto, lo cual se describe en los siguientes puntos:

A través de las entrevistas a profundidad, se pudo conocer los problemas que aquejan a los principales actores que conforman las industrias culturales y creativas, para de acuerdo a ello plantear soluciones sostenibles que sean aplicadas a la plataforma. Asimismo, sirvió para conocer las reinversiones que ellos mismos como sector están teniendo o llevarán a cabo para afrontar la crisis post Covid – 19.

De la misma manera sirvieron los *focus group*, la cual, también se trabajó para definir los criterios e indicadores que los participantes de estudio del sector cultural y creativo consideraron pertinentes para la elaboración de la plataforma digital. Asimismo, esta técnica sirvió para la categoría de plataforma digital y el objetivo de elaborar la propuesta.

Categorización: todo el procedimiento de la investigación estuvo enfocado en base a las categorías y subcategorías. Por lo tanto, las técnicas e instrumentos para la categoría de industrias culturales y creativas, la cual tiene como subcategorías industria cultural e industria creativa, contó con la participación de expertos que puedan responder a la pregunta orientadora de ¿cómo lograr la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas?, teniendo en cuenta todo el contexto y realidad problemática por la que actualmente atraviesa el sector. De igual manera se realizó para la segunda categoría que respecta a la digitalización, en donde se tomó en cuenta las subcategorías de plataforma y digitalización, con el fin de poder lograr el desarrollo idóneo de la investigación.

Aplicación de intervenciones: la investigadora estuvo presente de manera directa e indirecta en todos los procesos de recolección de datos, ya sea, en las entrevistas, encuestas, análisis de documentos, y *focus group*, para de esa manera cerciorar que todo vaya acorde a los objetivos de la investigación.

Proceso de triangulación: a través de esta, se dio una mayor fiabilidad en el proceso investigativo. (Alzás et al., 2016) , afirman que para proceder a la triangulación de datos se requiere de toda la información recopilada mediante las técnicas e instrumentos de investigación, teniendo en cuenta los objetivos de esta

y que se contrasten por expertos de la materia. En ese sentido, se pudo evaluar que los resultados nos llevaron al objetivo principal de la investigación correspondiente.

3.7. Rigor científico

Noreña et al. (2012), afirma que el rigor es fundamental para el desarrollo fiable de la investigación y permite contrarrestar la aplicación científica, así como el procedimiento respectivo. Por lo que, para asegurar la calidad de la investigación se tendrá en cuenta los criterios de rigor científico:

En lo que respecta a la fiabilidad o consistencia, la investigación recurrió a técnicas y métodos que también han sido usados en investigaciones previas, que forman parte de los antecedentes de la misma. Estos son: *focus group* y entrevista. Es preciso recalcar que, para la aplicación de estos instrumentos, se contaron con participantes relevantes en el ámbito de las industrias culturales y creativas. De esta forma, se garantizó que los resultados sean fiables, teniendo en cuenta los trabajos previos alienados a la temática de investigación.

La validez, se cercioró a través de los métodos de análisis de información para poder evaluar en base a ello los resultados, de esta manera, el método interpretativo nos permitió tener mejores resultados de las técnicas e instrumentos aplicados, los cuales, también han servido a las previas investigaciones citadas.

Asimismo, la credibilidad de la investigación se comprobó con la participación de expertos en la materia y principales actores que conforman las industrias culturales y creativas, los cuales, son los participantes idóneos para poder contrastar los resultados de la misma. Además, la investigadora de esta tesis, se desempeña como gestora cultural independiente.

En relación a la transferibilidad o aplicabilidad, teniendo en cuenta que el Covid – 19 ha acelerado los procesos de digitalización, esta investigación que propone una plataforma digital para la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas, se hace necesaria no solo para dicho sector, sino para todos los sectores, en los que, de alguna u otra manera, la digitalización asegura como una de las soluciones más viables para asegurar su sostenibilidad en el tiempo. Por ello, esto también

garantiza la relevancia investigativa para nuevos hallazgos que revolucionen las plataformas digitales y se conviertan en los nuevos modelos de negocio de las ICC.

Por otra parte, la consistencia se dio a través del proceso de triangulación de datos, para que la recopilación de la información tenga mayor grado de fiabilidad y pueda tener resultados similares a los trabajos previos de la presente investigación.

Es preciso recalcar su confirmabilidad, a través de las pruebas que garanticen la veracidad de todo el procedimiento investigativo, por lo que tanto las entrevistas, y todo método de recolección de datos, cuentan con la evidencia correspondiente.

Para poder llevar a cabo la adecuación o concordancia teórico epistemológico, se contrastó el proceso de investigación a través de las tres teorías citadas: teoría de la comunicación digital interactiva, de usos y gratificaciones y teoría general de sistemas. Cabe resaltar, que el modo de verificación se dio a través del proceso de triangulación, así como el procedimiento de la investigación y la intervención de la investigadora para analizar y comprobar de manera directa los resultados.

3.8. Métodos de análisis de la información:

El modelo a usar para analizar la información se realizó a través de la interpretación. Esto permitió procesar los datos, documentos y entrevistas para poder interpretar la realidad y plantear soluciones en base a ello.

Es preciso recalcar que la interpretación es un modelo que permite retroalimentar toda la información, datos y conocimientos adquiridos de primera mano para llevar a cabo la investigación (Muñoz & Charro, 2017).

3.9. Aspectos éticos

Tantos los participantes como la investigadora han cumplido los criterios éticos en todo el proceso de investigación.

Lo que respecta al consentimiento informado, todos los participantes, han sido consultados si desean ser fuente de información a través de las diversas técnicas e instrumentos que se aplicaron. Asimismo, se tomó en cuenta la confidencialidad que estos pudieran haber requerido como parte de sus derechos y proteger su identidad, sin embargo, en la presente investigación no hubo ningún inconveniente en revelar la identidad y declaraciones de cada uno de los participantes.

Por otra parte, es preciso indicar que toda la información recopilada sirvió para los hallazgos correspondientes de la investigación, más no, para hacer algún tipo de daño a su imagen que representan como institución y pueda generar riesgos a su persona.

La investigadora tuvo que asumir la responsabilidad de su intervención en el procedimiento, teniendo un punto de vista analítico, crítico y lo menos subjetivo posible para los resultados de la investigación. Así como, formuló preguntas idóneas y abiertas, para que el entrevistado se expone y brinde los mayores datos posibles, sin caer en preguntas que condicionen las respuestas de los participantes.

Las grabaciones, ya sea audio o video y que sumen al proceso investigativo, han sido debidamente archivados, con previo consentimiento de los involucrados.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados responden a cada objetivo de la presente investigación. En relación al primer objetivo y a la subcategoría de bienes, servicios, actividad cultural y/o creativa, se tuvo como resultados que los principales problemas y necesidades del sector son: la formalización, capacitación y/o profesionalización, visibilización, articulación, remuneración y rentabilidad económica, así como la digitalización.

“En Trujillo, falta una mejora de capacitación a nivel académico y cultural. Hace falta llegar a una excelencia, me parece que las escuelas de arte, al menos las que yo conozco. No tienen ese nivel académico de universidad, a pesar de que otorgan títulos universitarios. Yo creo que las necesidades que se tiene en el mundo de la gestión cultural y el arte aquí en Trujillo, tienen que ver con esa base académica” (J. Chávez, entrevista *online*, 11 de agosto de 2020).

De acuerdo con la UNESCO (2009), las industrias culturales y creativas están conformadas por las artes escénicas, música, festivales y festividades, artes visuales, artesanía, libros y prensa, medios audiovisuales e interactivos, diseño, servicios creativos, turismo, deporte y actividades de recreación. Sin embargo, el Ministerio de Cultura del Perú solo abarca a los sectores de danza, fomento del libro y la lectura, audiovisuales (cinematografía), música, artes visuales y artes escénicas. Por lo tanto, cada sector responde a diversas necesidades y, por ende, la naturaleza de cada arte amerita distintos tipos de solución a sus problemas, sin

embargo, los resultados obtenidos demuestran las deficiencias en común de todo el sector.

En ese sentido, García (2017), en su investigación *Intervención para la capacitación de artistas emprendedores*, concuerda que una de las principales dificultades de las industrias culturales y creativas están vinculados a los factores educativos de capacitación en dicho sector, lo que evidencia, que muchos de los proyectos no lleguen a consolidarse porque carecen de una formación que contribuya a su desarrollo artístico.

En relación a la digitalización, existe pro y contras entre si esta garantiza o no, una solución a la sostenibilidad del sector, debido a las brechas digitales que existen en la ciudad. “No considero que sea la mejor alternativa, porque en Trujillo, en el Perú, todavía hay una brecha digital importante, somos unos privilegiados los que tenemos teléfono, internet, computadora. Hay una brecha generacional importante también, hay artistas que tiene una edad de 75, 70 y les cuesta adaptarse a este entorno y sus aportes son valiosos. Ventajas tiene mucho, pero solución no creo” (L. Arribasplata, entrevista *online*, 15 de agosto de 2020).

En efecto, Gómez et al. (2017) concuerda que las brechas digitales son un tema preocupante en América Latina, debido a que la revolución tecnológica no ha tenido el suficiente alcance para todos los niveles sociales, causando una desigualdad digital en los sectores más vulnerables.

Sin embargo, estas no dejan de ser necesarias, ya que fortalece la viabilidad sostenible de los proyectos culturales y/o creativos. “Estas plataformas digitales o herramientas tecnológicas, no solamente nos sirven en este momento, sino que tienen que ser herramientas que tengamos que utilizar ahora, y que han llegado a quedarse para siempre” (O. Tello, entrevista *online*, 7 de agosto de 2020)

Asimismo, estas se convertirán en herramientas indispensables en la gestión de un proyecto de cualquier índole. “Esto va a continuar de todas maneras en un contexto post pandemia, entonces, las plataformas digitales nos permiten visibilizar todos los proyectos que se están realizando” (M. Monzón, entrevista *online*, 8 de agosto de 2020)

Esto concuerda con la investigación previa de Romero (2015), quien en su investigación *Estrategias de digitalización en instituciones de Patrimonio Cultural: el caso de la New York Philharmonic Leon Levy digital archives*, concuerda que tanto los artistas como las instituciones vinculadas al ecosistema cultural apostarán por la digitalización como una alternativa que fortalezca al desarrollo estratégico de la gestión cultural.

Asimismo, en relación a la subcategoría de formalización, todos los entrevistados entre artistas y gestores culturales, coincidieron que este es el problema más latente de todo el sector debido a los escasos ingresos económicos que este les genera.

“No hay una cultura de la formalidad o un incentivo que te haya llevado a ella. Si no recibes pago de tu trabajo, porque siempre ha sido visto como un apoyo, como un accesorio. Si no hay fondos concursables, si no tienes a quien rendir cuentas ante la SUNAT, pareciera que lo más fácil o lo más práctico es no tener documentos ¿no?, porque ¿A quién rinden cuentas? si no tienes ¿a quién rendirlas? Ahora que ya hay los fondos concursables, de hecho, que si hay una encuesta específica para este tema, debe haber un porcentaje interesante de cuantos artistas fueron formalizándose a nivel de documentos para poder acceder a un pago que te exige la ley. La formalidad va en camino” (R. Benites, entrevista *online*, 8 de agosto de 2020).

Es por ello que, al no haber un ingreso económico sostenible y una formalización por parte del sector en la labor artística, tampoco se puede hablar de una industria cultural y/o creativa consolidada, sino una, que recién está empezando formarse.

Respecto a ello Mujica (2019), en su investigación *Economía Naranja: Impacto de las Industrias Creativas en el desarrollo de la región Arequipa , 2011*, afirma que la economía peruana está altamente conformada por la informalidad, en donde, gran parte de ella lo integran las industrias culturales y creativas. Esto, dependerá en gran medida de los avances e impulsos por parte del estado por promover una cultura de formalidad en los sectores de nuestro país.

En relación a la subcategoría de capacidad de recursos, gran parte de los proyectos culturales y/o creativos se realizan de manera autogestionada, con fondos

concursables o de sus propias instituciones que apoyan a las actividades artísticas, sin embargo, en su mayoría estos no logran ser económicamente sostenibles.

“El dinero se obtenía de mi bolsillo básicamente, esperando recuperar algo de las taquillas, pero era algo imposible. Finalmente, siempre salía con muchas deudas de los festivales. Yo soy músico y lo que busco es hacer algo por Trujillo, no estoy pensando lucrar con ello. Lo lamentable es que ha habido muchas pérdidas y no se ha recuperado el dinero. Esperé a que el público ponga algo a esto, pero ni aun así” (C. Arancibia, entrevista *online*, 10 de agosto de 2020)

Como dice García (2016) en su investigación *América Latina: Cooperación cultural y buenas prácticas en diversidad y sostenibilidad*, una de las principales propuestas para asegurar la sostenibilidad de la industria cultural en Latinoamérica es el promover, generar y facilitar la cooperación, el trabajo articulado y ayudar primordialmente a los proyectos autogestionados, los cuales buscan la participación conjunta de la ciudadanía en integrarse e interesarse por la actividad cultural de su localidad.

En relación a ello, la investigación de Paredes (2018), *Las Industrias Culturales en el Perú durante el período 2005-2015: estudio, análisis y propuestas*, afirma que a pesar de que la industria cultural sea reciente en el Perú, ha dado pasos que han generado la empresarialización del sector. Sin embargo, eso no excluye que su sostenibilidad también dependa de factores sociales, políticas y económicos.

Por consiguiente, los resultados de la subcategoría continuidad del proyecto, evidencia la poca durabilidad de los proyectos culturales en Trujillo. La mayoría por falta de estrategias de gestión, formación de públicos y los factores sociales que afectan a la comunidad en donde se desarrollan y, por ende, la cultura queda relegada a un segundo plano. “Creo que ya va más por el tema social, y es que, en un país donde las necesidades básicas no son cubiertas, entonces, hablar de cultura podría sonar un poco superficial, porque no se ve más allá de la función de entretenimiento” (A. Cabeza, entrevista *online*, 05 de agosto de 2020).

Como plantea González (2018) , el fomentar políticas culturales hará que la industria cultural y creativa, tenga un mayor crecimiento en base a sus dimensiones,

ya sea por una mayor receptividad del público hacia la actividad cultural, como para fortalecer la sostenibilidad de la economía creativa del país.

“Si la comunidad donde se desarrolla una actividad cultural, se identifica con esta, permitirá la sostenibilidad de esta actividad cultural, porque si las personas no están involucradas, entonces, no vamos a lograr esa sostenibilidad que estamos buscando” (M. Monzón, entrevista *online*, 8 de agosto de 2020).

Tal y como se expresa en la reciente Política Nacional de Cultura, esta tiene como uno de sus principales objetivos el fortalecer el desarrollo sostenible de las industrias culturales y creativas en el Perú, esperando tener logros esperados en un 2.17 %, 2.4 % y 2.72% para los años 2021, 2025 y 2030 respectivamente (Ministerio de Cultura, 2020). Claro está, que promoviendo la participación activa de la ciudadanía en relación a su idiosincrasia o toda manifestación artística que vele por los derechos culturales de todos los peruanos.

En relación al segundo objetivo de definir criterios e indicadores de la plataforma digital, se aplicó dos instrumentos, uno para cada categoría de investigación. En relación a la categoría de industrias culturales y creativas. Los participantes del *focus group* estuvieron de acuerdo en que esta sea una propuesta amigable, que les permita capacitarse, así como visibilizar y difundir su trabajo.

La participante Leslie Arribasplata comentó que una de las prioridades para la elaboración de la plataforma digital, debiera ser que esta cumpla la función de interconexión de los sectores artísticos culturales que existen en la ciudad, logrando que se genere una mayor interacción y red de contactos con los diversos sectores que conforman la industria cultural y/o creativa.

Asimismo, la participante Ana Rita Cabeza, enfatizó en que esta plataforma debiera cumplir con el criterio de ser “amigable” y multiplataforma para facilitar su uso al público.

Por otra parte, el participante Ricardo Alarcón, concordó en que esta deba ser segmentada por cada sector y así, se facilita al público en poder ingresar a la sección de su interés.

De la misma forma, el participante Juan Chávez, sostuvo que la plataforma debiera contar con un contenido especializado en materia cultural y que a través de esta se logre un mayor interés del público.

En relación a ello, la participante Grecia Alvarado consideró, que a través del interés tanto visual, como temático, genere una mayor formación de públicos, en los cuales estos se interesen en participar de sus funciones o adquirir sus productos y/o servicios como trabajador cultural. Así también, el participante Salomón Pérez hizo hincapié en que a través de esta se pueda llegar a realizar trabajos *crowdfunding* para proyectos que aún se encuentran en una etapa inicial.

Los resultados del *focus group* concuerdan con Pedreira et al. (2018) , en el cual se enfatiza que, a través de las nuevas tecnologías, se puede lograr y fomentar, un trabajo colaborativo que genere mayores interacciones entre los actores culturales, permitiendo crear nuevos canales de promoción, distribución y participación. Asimismo, García (2017), concuerda en que las redes sociales y las plataformas digitales son un nuevo medio para proponer y generar contenido cultural, así como, lograr diversificar la oferta de los bienes y servicios culturales que permiten llegar a nuevos públicos y reinventarse en base a la demanda que este solicite.

Por otra parte, en relación a las entrevistas realizadas a los participantes de la categoría plataforma digital. Los especialistas recomendaron no aglomerar los requerimientos del sector en una sola plataforma, sino, encontrar un hilo conductor entre todas las industrias culturales y creativas para que esta tenga una mejor funcionalidad, rendimiento y sostenibilidad.

En relación a la subcategoría de hosting, los especialistas recomiendan que este cumpla con ser un servidor escalable y que cuente con una gran capacidad de almacenamiento, para que en el transcurso de su desarrollo no se generen problemas en relación a ello. “En estos tipos de proyectos siempre se piensa en el espacio del servidor, ancho de banda, de velocidad, pero en general va a depender del servicio que se va a dar”. (L. Rojas, entrevista *online*, 16 de septiembre de 2020)

Así también, con respecto a la categoría de UX, se tiene que pensar siempre en la usabilidad y accesibilidad de la plataforma para que genere una mejor experiencia en la navegación del usuario. “La arquitectura de la web tiene que estar preparado

para que lo pueda manejar una persona con problemas motores. De igual manera, el uso de los colores, se tiene que conocer bien al usuario y estar acorde a las tendencias (V. Cachay, entrevista *online*, 19 de septiembre de 2020)

También se sostiene que, a nivel de diseño, esta no tiene que generar ruido visual y debe lograr familiaridad con el usuario. “Si no hay, se debe educar para que aprendan a usarlo. Luego ver el tema de los actores sociales, alguien referente del sector cultural que empiece la difusión de la plataforma (W. Fernández, entrevista *online*, 18 de septiembre de 2020)

Esto concuerda con la teoría general de sistemas, la cual enfatiza en la relación interdependiente de usuario y mundo digital, donde este último debe adecuar su ecosistema a las necesidades que el usuario presente, y este hace uso de ellas para beneficio propio. Es decir, existe un funcionamiento en conjunto que generan una unidad interdependiente (Aguado, 2004).

Asimismo, la teoría de la comunicación digital interactiva en donde se evalúa las posibilidades de interacción entre el usuario y el ecosistema digital. Aquí es importante brindarle la mayor interacción posible al usuario para que este se sienta satisfecho con sus interés mediante la navegación (Scolari, 2008).

Además, para que la plataforma pueda lograr ser un ecosistema de interacción es necesario crear una comunidad que decida que hacer o no hacer con la plataforma. “De esa manera, el usuario no siente que está interactuando solo con la plataforma, sino con personas, en donde pueda hacer comentarios, suscripciones, tareas, o que pueda tener su propia experiencia personalizada” (E. Malpica, entrevista *online*, 18 de septiembre de 2020).

Así también, es importante priorizar los gustos y preferencias del usuario para que este opte por navegar en la plataforma. “Hay que ir al grano con lo que a la gente le gusta. Si el público quiere ver las presentaciones, entonces hay que mostrarles las presentaciones. En realidad, el desafío del mundo digital es crear hábitos ¿Cómo lo creas? Primero, dale un motivo a la gente para hablar de ti, segundo, sorpréndelo siempre que puedas, y tercero, impresionalo, que la primera impresión es lo que más cuenta” (F. Larios, entrevista *online*, 17 de septiembre de 2020).

Esto concuerda con las tres teorías planteadas: teoría de la comunicación digital interactiva, teoría general de sistemas y teoría del uso y gratificaciones. Esta última en relación a la importancia de conocer al público, porque al ser lo suficientemente autónomo en decidir lo que quiere consumir, los medios deben buscar maneras de como atraerlos en base a sus intereses.

Respecto a la categoría de software, se recomienda optar por un lenguaje de programación que tenga bastante soporte para la comunidad. “Esto acelera el desarrollo de la plataforma. Además, es importante controlar su reporte de errores, para tener claro la seguridad de los usuarios. (J. Méndez, entrevista *online*, 18 de septiembre de 2020)

Teniendo en cuenta las recomendaciones de los expertos de la categoría de plataforma digital, se optó por encontrar la principal necesidad de los participantes de la categoría de industrias culturales y creativas, que responda a nuestra realidad problemática y justificación de la investigación. Por ende, se consideró que la propuesta de plataforma digital sea de tipo e-learning y que, a través de esta, los artistas, gestores o público interesado en las ICC, puedan fortalecer sus conocimientos, capacidades y sea un medio para lograr la profesionalización del sector, para que a través de la formación académica, se pueda gestar y desarrollar proyectos culturales y/o creativos sostenibles.

Es por ello, que en relación al tercer objetivo de elaborar la propuesta de la plataforma digital. Los participantes del *focus group* brindaron recomendaciones para su respectiva elaboración.

El participante Rubén Vásquez, recomendó hacer un diagrama de flujo para saber todas las interacciones que va a tener el usuario con la plataforma y de esa manera conocer los prototipos de baja fidelidad, el cual permitirá aplicar un tipo de diseño amigable e interactivo. Lo recomendable es hacer prototipos para ir evaluando cual de ellos funciona mejor en interacción con los usuarios.

Asimismo, la participante Wendy Fernández enfatizó que a través de ese prototipo se pueda detectar todas las funcionalidades y características en relación a la programación. Recomendó que el diseño de esta deba ser intuitiva, sencilla, fácil de interactuar, para que el público pueda manejarla con mayor facilidad. De la

misma forma, el participante Juan Méndez resaltó que la clave para medir la interacción de los usuarios radica en poder testearlos a través de los prototipos.

Por otra parte, el participante Víctor Cachay hizo hincapié en determinar la coherencia entre el color y la línea gráfica de la plataforma. Además, de tener en cuenta que esta sea multiplataforma y accesible a los usuarios. Asimismo, en determinar las palabras claves para que los usuarios encuentren con mayor facilidad la web, así como, agregar códigos google analytics para ver el comportamiento de los usuarios en la web.

De igual manera, el participante Lucas Barrenechea reiteró en poder buscar páginas de referencia en relación a la temática de la plataforma y tener una visión final del resultado de la web.

Los resultados de este segundo *focus group* coinciden con Machado (2007), quien concuerda que el arte, al igual que todo proceso social, cultural o cualquier etapa que forme parte de la naturaleza humana, se transforma acorde a los medios o nuevas formas de creación que surgen en su tiempo. Es decir, si hoy los medios digitales son una forma del quehacer artístico, entonces, esta se convierte en una de las mayores expresiones de creación del ser humano, y que se irá transformando conforme la sociedad también se transforme. El arte encuentra nuevas formas de expresión acorde a su tiempo.

Por ende, la tecnología se convierte también en un nuevo proceso de producción cultural y por lo tanto, surgen nuevas formas de difusión, circulación y comercialización, que tengan que ver con una nueva formación de públicos *online* y que se irá transformando acorde a los nuevos fenómenos sociales que influyan en las industrias culturales y creativas.

De acuerdo con Menéndez et al. (2018), a través de estas nuevas tecnologías se puede llegar al público usando herramientas y técnicas de mayor interacción para fomentar el trabajo colaborativo entre artistas y gestores, así como crear nuevas formas de comunicación y formación para potenciar tanto al público masivo como a los propios creadores.

Además, Uzelac (s.f.) considera que a través de las plataformas digitales se puede hacer un *networking* cultural que permita crear sinergias entre los actores sociales

de las ICC, así como, ofrecer una mayor oferta cultural que les beneficie y estimule a la profesionalización su labor gestora o artística.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los resultados de la investigación, se propuso la elaboración de una plataforma e-learning, la cual servirá de formación para el sector cultural, a través del dictado de talleres, clases en línea para fortalecer y fomentar la creación de proyectos culturales y/o creativos sostenibles. Teniendo un público objetivo entre los 18 a 60 años de edad (Ver anexo 8).

Asimismo, se planteó una propuesta de *Social Media*, la cual contiene los territorios, los pilares y el rol de contenidos de la plataforma (Ver anexo 9), para que esta tenga un propio lenguaje comunicacional, así como el proceso de *inbound marketing*, el cual permitirá atraer a nuestro público objetivo para que esta tenga rentabilidad, visibilidad y cumpla con su objetivo de brindar la formación idónea que el artista y/o gestor cultural necesita para desarrollar proyectos culturales sostenibles (Ver anexo 10, 11, 12 y 13).

V. CONCLUSIONES

En Trujillo, la mayoría de proyectos culturales y artísticos aún se encuentran en un proceso de incubación. Es por ello, que aún no se puede llamar una industria cultural o creativa a las actividades que se han venido realizando en la ciudad, ya que muchos de ellos, no generan un círculo económico y que, por el contexto internacional de la COVID - 19, los escasos proyectos o actividades que se venían realizando se han visto sumamente afectados. Si bien es cierto, muchos de ellos han pasado a la virtualidad, en Trujillo y en el Perú en general, existe una brecha digital y una brecha generacional que significa un obstáculo para que esta cumpla con su deber de ser un derecho democrático e inclusivo para todos y pueda realizar profundos cambios sociales.

Teniendo en cuenta lo descrito, se concluye que la situación actual de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo, que gran parte de ellos aún son proyectos informales que carecen de una estructura organizativa y profesionalización para lograr la sostenibilidad de estos. Asimismo, que existe una discontinuidad artística en la ciudad, principalmente por el factor económico, pero

también por la falta de formación de públicos, en especial aquellos que requieren un costo mínimo de ingreso o acceso.

Además, la deficiente sostenibilidad de los proyectos culturales y/o artísticos no solamente está en los gestores o artistas, sino en las propias autoridades que no continúan con los programas que se venían realizando en gestiones anteriores y generaron impacto social en ellos.

Por otra parte, para definir criterios e indicadores para la elaboración de la plataforma digital, de todas las problemáticas y/o necesidades de todo el sector, se tuvo que definir la principal para en base a ella poder trabajar la propuesta de la plataforma digital. Es por ello, que se concluye que esta debe ser amigable e intuitiva para facilitar el acceso y experiencia del usuario, y que su propósito debe ser el fortalecer la profesionalización del sector para que estos puedan capacitarse en desarrollar proyectos culturales y/o artísticos sostenibles.

Finalmente, se concluye que la plataforma será de tipo e-learning, que brindará capacitaciones didácticas e interactivas que promuevan la sostenibilidad de los proyectos culturales y/o artísticos para un público entre 16 a 60 años. Asimismo, se elaboró un *buyern person* para conocer al público objetivo y proceso de *imboud marketing* para captar la atención de los usuarios interesados hacia la propuesta.

VI. RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista metodológico, se recomienda que en las próximas investigaciones se pueda realizar trabajos de diseño experimental y de tipo cuantitativo, para poder medir el impacto que la propuesta de investigación genera en los participantes y escenarios de estudio.

Además, en el ámbito académico se recomienda hacer investigaciones por cada uno de los sectores que conforman las industrias culturales y creativas, para poder tener datos y hallazgos que evidencien las necesidades, problemas y soluciones que cada de estas pueden presentar. Asimismo, se propone hacer una investigación que fomente el *networking* en el sector cultural a través de la creación de una red social que incentive el trabajo articulado entre los sectores de las industrias culturales y creativas.

Por otra parte, a las organizaciones culturales y entidades gubernamentales, se les recomienda seguir las gestiones que involucren proyectos que fomentan e incentiven la creación de los artistas locales para promover y ser un soporte sostenible en los emprendimientos artísticos. Así como, incentiven y promocionen al Perú como un destino para crear obras artísticas o proyectos que fomenten la interculturalidad entre las naciones.

Finalmente, a los artistas y/o gestores culturales se les recomienda seguir una constante capacitación en las diversas plataformas virtuales que sumen a su formación para construir proyectos sostenibles y que logren generar una industria creativa o cultural en la ciudad. Asimismo, que continúen promoviendo espacios virtuales que incentiven nuevas formas de gestión y que además, estas se conviertan en oportunidades inclusivas, democráticas e igualitarias para el desarrollo cultural de nuestro país.

REFERENCIAS

- Alzás, T., Casa, L. , Luengo, R., Torres, J. y Verissimo, S. (2016). Revisión metodológica de la triangulación como estrategia de investigación. *Atas CIAIQ2016. Volumen 3*.
<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/1009/985>
- Abelardo de los Ríos, L. (2019). *Perspectivas de las Industrias Creativas y su Aporte al Crecimiento Económico Colombiano, 2017 a 2018*. Tesis de maestría. Universidad Nacional Abierta a Distancia.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30968/lkvegah.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguado, J (2004). *INTRODUCCIÓN A LAS TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN*. Universidad de Murcia.
[https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2015). *Emprender un futuro naranja*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://www.nodoka.co/apc-aa-files/319472351219cf3b9d1edf5344d3c7c8/emprender-un-futuro-naranja->

quince-preguntas-para-entender-mejor-a-los-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe.pdf

Banco Interamericano de Desarrollo. (2017). *Economía Naranja - Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe.*

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Econom%C3%ADa-naranja-Innovaciones-que-no-sab%C3%ADas-que-eran-de-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2018). *Emprender un futuro naranja.*

<https://www.nodoka.co/apc-aa-files/319472351219cf3b9d1edf5344d3c7c8/emprender-un-futuro-naranja-quince-preguntas-para-entender-mejor-a-los-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe.pdf>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Las industrias culturales y creativas en la revitalización urbana.*

https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Las_industrias_culturales_y_creativas_en_la_revitalizaci%C3%B3n_urbana_Gu%C3%ADa_pr%C3%A1ctica.pdf

Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *TechnoCreative Entrepreneurships .*

https://publications.iadb.org/publications/english/document/TechnoCreative_Entrepreneurships_Creativity_and_Technology_Allies_or_Enemies_en.pdf

Bustamante, E. (2018). Las industrias culturales y creativas. *Periférica Internacional. Revista Para El Análisis De La Cultura Y El Territorio*, Volumen 18.

<https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/4178/3859>

Cámara de Comercio de Lima. (15 de julio de 2019). *Nuevos consumidores de oferta cultural.*

https://apps.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/edicion887/ed_887_dig.pdf

Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista*

Latinoamericana de Educación, Volumen 3. 105 -106.

<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Pedreira, J. Fernández, V., Prieto, J., Albornoz L. y García M. (2018). *Los contenidos culturales en el entorno digital. Retos económicos y jurídicos*. Madrid: Fundación Alternativas. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/27389/industrias_albornoz_2018.pdf?sequence=1

García, L. (2017). *Intervención para la capacitación de artistas emprendedores*. Chihuahua. Tesis de maestría. Tecnológico de Monterrey. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/632956>

García , M. (2016). *América Latina: cooperación cultural y buenas prácticas en diversidad y sostenibilidad. Informe sobre el estado de la cultura en España 2016: la cultura como motor del cambio*. <http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2016/06/f826abeaa553a2cac49bb8d38c11dae3.pdf>

García, T. (2017). *Industrias culturales y diversidad: viejos debates y nuevos desafíos*. Madrid: QUADERNS DEL CAC. https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/27402/industrias_garcialeiva_cac_2017.pdf

Gómez, D., Alvarado, R., Martínez, M. y Díaz, C. (2017). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento por Universidad Nacional Autónoma de México*. Volumen 6 <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4576/457654930005/html/index.html>

González, E. (2018). Políticas públicas para el fomento de las industrias culturales. *Revista del Observatorio Digital Latinoamericano Ezequiel Zamora*. <http://150.187.216.84/index.php/rodlez/article/view/616>

Hernández, J. Redondo, A. y Ospina, O. (2018). *Industrias culturales y economía creativa en Latinoamérica Desarrollo económico y social en la región*.

Editorial Uniagustiniana.

<http://editorial.uniagustiniana.edu.co/index.php/editorial/catalog/download/33/31/283-1?inline=1>

Hernández, R., Fernández C. y Baptista, P. (2014). *Metología de la investigación*. McGRAW-HILL Education. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Horkheimer, M. y Adorno, T. (1969). *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta https://proletarios.org/books/Adorno-Dialectica_de_la_Ilustracion.pdf

INEI. (25 de junio de 2018). INEI: Con 1 millón 778 mil habitantes La Libertad es la tercera región más poblada del país. <https://larepublica.pe/sociedad/1267709-inei-1-millon-778-mil-habitantes-libertad-tercera-region-poblada-pais/>

Kenney, Martin, and John Zysman. "The Rise of the Platform Economy." *Issues in Science and Technology* 32, no. 3 (Spring 2016). <https://issues.org/the-rise-of-the-platform-economy/>

Lamacchia, M. C. (2017). La música independiente en la era digital. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Quilmes. RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes. <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/727>

Londoño, F. C. (2019). Industrias creativas y tecnologías digitales en Colombia. Nuevas interacciones. *Periférica Internacional. Revista Para El análisis De La Cultura Y El Territorio*, (20), 220-229. <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/5591>

Martínez, J. (2011). SOCIEDAD DEL ENTRETENIMIENTO (2): Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. *Revista Luciérnaga. Volumen 6*. <file:///C:/Users/Miguel/AppData/Local/Temp/Dialnet-SociedadDelEntretenimiento2-5529511.pdf>

- Ministerio de Cultura. (5 de julio de 2018). Ministerio de Cultura destinará 23 millones de soles al financiamiento de proyectos para las industrias culturales y artes. <https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/15471-ministerio-de-cultura-destinara-23-millones-de-soles-al-financiamiento-de-proyectos-para-las-industrias-culturales-y-artes>
- Ministerio de Cultura. (2020). *Política Nacional de Cultura al 2030*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSI%C3%93N_FINAL_2.pdf
- Mujica, M. I. (2019). *ECONOMÍA NARANJA: IMPACTO DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS EN EL DESARROLLO DE LA REGIÓN AREQUIPA, 2011*. Tesis de pregrado. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA. <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9572>
- Municipalidad Provincial de Trujillo. (2018). *Gerencia de Educación, Cultura, Juventud, Deporte y Biblioteca - Resumen de gestión (2015 -2018)*.
- Muñoz , J. y Charro, E. (2017). La interpretación de datos y pruebas científicas vistas desde los ítems liberados de PISA. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* , Volumen 15. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/920/92053848001/html/index.html>
- Noreña. A, Alcaraz. N, Rojas. J y Ribolledo. D (2012). *Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. CHÍA. Volumen 12*. <http://www.scielo.org.co/pdf/aqui/v12n3/v12n3a06.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) . (1987). *Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/es/ga/president/65/issues/sustdev.shtml>
- Paredes, J. C. (2018). *LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN EL PERÚ DURANTE EL PERÍODO 2005-2015: ESTUDIO, ANÁLISIS Y PROPUESTA*. Tesis doctoral. Universidad San Martín de Porres. http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4102/paredes_ijc.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Pecourt Gracia, Juan y Rius-Ulldemolins, Joaquim (2018). «La digitalización del campo cultural y los intermediarios culturales: una crítica social del

utopismo digital». *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 162: 73-90. <http://dx.doi.org/10.5477/cis/reis.162.73>

Quartesan, A. Romis, M. y Lanzafame, F. (2007). Parte I. Industrias Culturales y Desarrollo. En *La Industrias Culturales en América Latina y el Caribe: Desafíos y Oportunidades*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Las-industrias-culturales--en-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe-Desaf%C3%ADos-y-oportunidades.pdf>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2020].

Romero, N. (2015). *ESTRATEGIAS DE DIGITALIZACIÓN EN INSTITUCIONES DE PATRIMONIO CULTURAL: EL CASO DE LA "NEW YORK PHILHARMONIC LEON LEVY*. Tesis de pregrado. Universidad Complutense de Madrid. https://eprints.ucm.es/41645/1/NOELIAROMEROGALLEGOTFG_REV_ARQUERO.pdf

Ruiz, A. (2020). Tipos de investigación. *Academia.edu*. https://www.academia.edu/31632928/Tipos_de_Investigaci%C3%B3n

Sanz de la Serna, G. (2016). *Marketing aplicado a los fenómenos culturales: la digitalización en el festival de cine*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/41732/1/T38562.pdf>

Scolari, C. (2008). *Conversaciones teóricas sobre la comunicación digital interactiva Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa, S.A. https://www.researchgate.net/publication/262458139_Conversaciones_teoricas_sobre_la_comunicacion_digital_interactiva_Hipermediaciones_Elementos_para_una_Teoria_de_la_Comunicacion_Digital_Interactiva

Hernández Gómez, A. S., Carro Pérez, E. H., & Martínez Trejo, I. (2019). Plataformas digitales en la educación a distancia en México, una alternativa

- de estudio en comunicación. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, 19(60). <https://doi.org/10.6018/red/60/07>
- Steck, C. (2018). Una digitalización sostenible, inclusiva y justa. *Dialnet. Volumen 32, pág. 68 - 62*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6535175>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2009). *Políticas para la creatividad* <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>
- UNESCO. (2015). *22 Indicadores de Cultura para el Desarrollo*. <http://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2014/12/libro-22-Indicadores-de-Cultura-para-el-Desarrollo2.pdf>
- UNESCO. (2018). *Investing in creativity*. https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/info-kit_brochure-final-en-web.pdf
- Valbuena, F. (1997). *Teoría sobre usos y gratificaciones*. Universidad Complutense de Madrid. <http://www.fgbueno.es/edi/val/fvtgi33.pdf>
- Vargas, Z. R. (2009). LA INVESTIGACIÓN APLICADA: UNA FORMA DE CONOCER LAS REALIDADES CON EVIDENCIA CIENTÍFICA. *Redalyc, Volumen 33, pág. 6- 7*. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Villar, A. (25 de diciembre de 2017). *30 años de la bienal de Trujillo: el desafío de la realidad*. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/eldominical/30-anos-bienal-trujillo-desafio-realidad-noticia-483646-noticia/>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

1. Ámbito temático	2. Problema de investigación	3. Objetivo general	4. Objetivos específicos	5. Categoría	6. Subcategorías	7. Indicadores	8. Pregunta orientadora	9. Fuentes	10. Técnicas
Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo - 2020	¿De qué manera la plataforma digital fortalece la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo?	Elaborar la propuesta de la plataforma digital Vuyana.	Analizar la situación actual de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo.	Sostenibilidad	Capacidad de recursos	Cantidad de recursos	¿Cómo se gestionan la capacidad de los recursos en los proyectos culturales y/o creativos?	Artistas, gestores culturales independientes, representantes de entidades públicas y privadas	Entrevistas
					Continuidad del proyecto	Tiempo del proyecto	¿Cuánto es la continuidad de los proyectos culturales y/o creativos?		
				Industrias culturales y creativas	Formalización	Registro de formalización	¿Cuántas personas o empresas que conforman las ICC son formales?		Focus Group
					Bienes, servicios, actividad cultural y/o creativa	Necesidades de los bienes, servicios, actividad cultural y/o creativa.	¿Cuáles son los bienes, servicios y/o actividades que conforman las industrias culturales y creativas?		
			Definir criterios e indicadores para elaborar la propuesta de la plataforma digital Vuyana.	Plataforma digital	Hosting	Cantidad de MB y GB	¿Cuánto es el hosting necesario para elaborar la plataforma digital?	Comunicadores digitales, programadores y desarrolladores web	Entrevistas
					UX	Interactividad de usuarios	¿Cuáles son las redes principales para compartir el contenido de la plataforma digital?		
					Software	Aplicaciones informáticas	¿Cuál es el software adecuado para la plataforma digital?		Focus group

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. Anexo 2: Técnica entrevista / Instrumento – guía de entrevista

Instrucciones: La aplicación de la presente técnica e instrumento, servirá para cumplir el objetivo específico de analizar la situación actual de las industrias culturales y creativas de la ciudad de Trujillo, el cual, corresponde a la variable de sostenibilidad de las industrias culturales y creativas, de la investigación “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas de la ciudad de Trujillo - 2020”. Por lo tanto, la presente guía de entrevista, es adaptable para artistas o creativos, gestores culturales independientes y/o de entidades públicas o privadas de la ciudad de Trujillo.

Guía de entrevista

- ¿Qué necesidades como artista y/o gestor cultural tiene o ha encontrado de manera continua y que, frente al panorama internacional, se ha incrementado? (Económicas, culturales, sociales, etc.)
- ¿Cuáles son los principales problemas que encuentra como artista y/o gestor cultural en las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo?
- ¿Qué factores considera por los cuales su proyecto cultural y/o artístico tiene continuidad o no tiene continuidad? (Económicos, sociales, culturales, etc.)
- ¿Qué cantidad de capital necesita para dar continuidad a su proyecto cultural y/o creativo? ¿Por qué? (Menos de 1000, más de 1000, etc.)
- ¿Cuáles son los recursos con los que cuenta su proyecto cultural y/o creativo?
- ¿De qué manera gestiona los recursos de su proyecto cultural y/o artístico?
- ¿Cuánto es el ingreso económico que su proyecto cultural y/o creativo le brinda de manera mensual?
- ¿Tiene registrado con derechos de autor su proyecto cultural y/o creativo? ¿Por qué?
- ¿Qué soluciones como artista y/o gestor cultural considera las más convenientes y viables para fortalecer la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo? (Formalización, apoyo de entidades gubernamentales, etc.)

- ¿Considera que las plataformas digitales son la mejor alternativa de solución para garantizar la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo? ¿Por qué?
- Como artista y/o gestor cultural ¿Cómo ve el futuro en cinco años de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo? ¿Por qué?

II. Anexo 3: Técnica focus group / Instrumento – guía de discusión

Instrucciones: La aplicación de la presente técnica e instrumento, servirá para cumplir el objetivo específico de definir criterios e indicadores para elaborar la propuesta la plataforma digital, el cual, corresponde a la variable de propuesta de la plataforma digital, de la investigación “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas de la ciudad de Trujillo - 2020”. Por lo tanto, la presente guía de entrevista, es adaptable para artistas o creativos, gestores culturales independientes y/o de entidades públicas o privadas de la ciudad de Trujillo.

Guía de discusión

1. Presentación del focus group
2. Presentación de la moderadora
3. Presentación de los participantes: conformado por seis participantes, tres del ámbito creativo y tres del ámbito cultural
4. Preguntas:
 - Teniendo en cuenta la aceleración de la digitalización ¿Qué características les gustaría que tuviera una plataforma digital para el sector?
 - ¿De qué manera le gustaría que la plataforma digital beneficie su proyecto cultural y/o creativo?
 - ¿Cuáles serían las principales funciones y beneficios que le gustaría que la plataforma tuviera para el sector?
 - ¿Con qué criterios considera que una plataforma digital deba cumplir para fortalecer las industrias culturales y creativas?
 - ¿Cómo le gustaría la apariencia de la plataforma digital?
 - ¿Cuánto es el presupuesto que usted pagaría para ofrecer sus servicios y/o productos de manera mensual y obtener todos los beneficios que cubra sus necesidades a través de la plataforma digital?
 - ¿De qué manera le gustaría que el público trujillano acceda a sus bienes, productos y/o servicios a través de la plataforma digital? ¿Por qué?

- ¿Cuánto es el monto que considera y el que le gustaría que una plataforma digital fortalecería económicamente su labor como artista y/o gestor cultural de manera mensual? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son las redes sociales por las cuáles le gustaría que la plataforma digital tuviera visibilización?

5. Conclusiones

6. Interpretación de resultados

III. Anexo 4: Técnica entrevista / Instrumento – guía de entrevista.

Instrucciones: La aplicación de la presente técnica e instrumento, servirá para cumplir el objetivo específico de definir criterios e indicadores para elaborar la propuesta la plataforma digital, el cual, corresponde a la variable de la propuesta de la plataforma digital, de la investigación “Plataforma digital y su impacto en la sostenibilidad de las industrias culturales y creativas de la ciudad de Trujillo - 2020”. Por lo tanto, la presente guía de entrevista, es adaptable para para comunicadores digitales y programadores web. Esta debe ser aplicada después de haber realizado la entrevista y focus group a los participantes correspondientes al sector cultural y creativo.

Guía de entrevista

- Teniendo en cuenta las necesidades del sector cultural y creativo ¿Qué tipo de plataforma digital considera la más apropiada para fortalecer las industrias culturales y creativas? ¿Por qué?
- ¿Qué hosting sería el más recomendable para las necesidades del sector? ¿Por qué?
- ¿Qué estrategias considera que se deba tener para que la plataforma tenga interactividad y visibilidad para los visitantes?
- ¿Cuál es el tipo de software adecuado para la plataforma digital?
- ¿Cuál es la red social más idónea para visibilizar la plataforma digital?
- De acuerdo a las necesidades del sector ¿Qué valor añadido que genere una mejor experiencia para el usuario se puede considerar para la plataforma?
- ¿Cuál sería la estructura más adecuada para organizar los contenidos de la plataforma?
- ¿Cuánto sería el presupuesto y tiempo aproximado para crear una plataforma digital acorde a las necesidades del sector?
- ¿Qué tan rentable puede ser una plataforma digital de acuerdo a las necesidades del sector cultural y creativo como modelo de negocio?
- ¿Qué criterios fundamentales debiera tener una plataforma digital básica para en base a ello implementarla acorde a las necesidades sector?
- ¿Qué recomendaciones brindaría tanto en el aspecto comunicativo y/o técnico para implementar la plataforma digital?

IV. Anexo 5: Técnica focus group / Instrumento – guía de discusión

Instrucciones: La aplicación de la presente técnica e instrumento, servirá para cumplir el objetivo específico de elaborar la propuesta de la plataforma digital, el cual, corresponde a la variable de la propuesta de la plataforma digital, de la investigación “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas de la ciudad de Trujillo - 2020”. Por lo tanto, la presente guía de entrevista, es adaptable para para comunicadores digitales y programadores web. Esta debe ser aplicada después de haber realizado la entrevista y focus group a los participantes correspondientes al sector cultural y creativo.

Guía de discusión

1. Presentación del focus group (se explicará la situación actual de las industrias culturales y creativas, en base a los resultados de los primeros instrumentos aplicados de la variable independiente)
2. Presentación de la moderadora
3. Presentación de los participantes: conformado por seis participantes expertos en digitalización, tres comunicadores digitales y tres desarrolladores web.
4. Preguntas:
 - ¿Se puede realizar una matriz básica de la plataforma y en base a ella ir implementando la propuesta?
 - ¿De qué manera se puede realizar una propuesta básica de la plataforma y en base a ella implementarla de acuerdo a las necesidades del sector?
 - ¿Cuál sería el tipo de diseño adecuado para la plataforma digital?
 - ¿Cuál sería el almacenamiento recomendado que la plataforma debiera contar?
 - ¿Qué tipo de software sería el ideal para la plataforma digital?
 - ¿Cuánto es el presupuesto que costaría elaborar la propuesta piloto de la plataforma digital?
 - ¿Es rentable esta propuesta de plataforma digital como modelo de negocio?
 - ¿Cuál considera que es la mejor manera de posicionar la plataforma digital?

- ¿Cuál es el tipo de plataforma digital más idónea para cubrir las necesidades del sector?
- ¿Qué aplicaciones debiera tener la propuesta de plataforma digital?
- ¿Cuál es la principal ventaja de implementar una plataforma como la que se está proponiendo?
- ¿Cuál sería el valor agregado que pudiera tener esta propuesta de plataforma digital?

5. Conclusiones

6. Interpretación de resultados

Anexo 6: Generalidades de la plataforma

Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en Trujillo	
Objetivo:	Brindar capacitaciones didácticas e interactivas que promuevan la sostenibilidad de los proyectos en la industria cultural y creativa en Trujillo.
Tipo:	E- Learning
Temática:	Cultural y artística
Público:	Jóvenes y adultos entre 16 a 60 años que se desempeñen como gestores culturales, artistas o interesados en capacitarse para desarrollar proyectos culturales y/o creativos sostenibles.
Funciones:	Se pueda realizar talleres, clases, capacitaciones (de manera virtual y en tiempo real)
	Que permita tener comunicación con los participantes o docente (chat interno)
	Máximo diez participantes por clases, taller o capacitación.
	Conexión máxima de 150 participantes en simultáneo
	Almacenamiento para que cada alumno pueda subir sus trabajos

Fuente: Elaboración propia

Anexo 7: Propuesta de Social ID de la plataforma

BRAND PURPOSE	Para capacitar de manera didáctica e interactiva a los artistas o gestores culturales y apoyarlos a desarrollar proyectos sostenibles.		
¿Por qué existe?			
SOCIAL ID	Mujer de 35 años que se desempeña como educadora, artista y/o gestora cultural. Es una líder, promotora de su cultura local, responsable, activista y proactiva.		
Personalidad			
PILARES			
¿De qué categorías habla?	Industria creativa y/o cultural	Formación	Desarrollo
TERRITORIOS	Audiovisual	Talleres	Innovación
¿De qué temas opina?	Artes visuales	Cursos	Impacto social
	Editorial, libro y lectura	Becas	Crecimiento económico
	Artes escénicas	<i>Masterclass</i>	Inclusión
	Música		
ENFOQUE ESTRATÉGICO	Reconocimiento		<i>Engagement</i>
¿Qué objetivo se logra con el contenido?	Dar a conocer la labor de la plataforma a favor de la profesionalización de la industria cultural y logre posicionarse en el sector.		Generar interactividad con nuevos públicos interesados en capacitarse en el ámbito cultural.
ROL DE CONTENIDOS	Promover la capacitación, formación académica y profesionalización del sector cultural y/o creativo para desarrollar proyectos sostenibles.		
¿Qué quiere generar?			

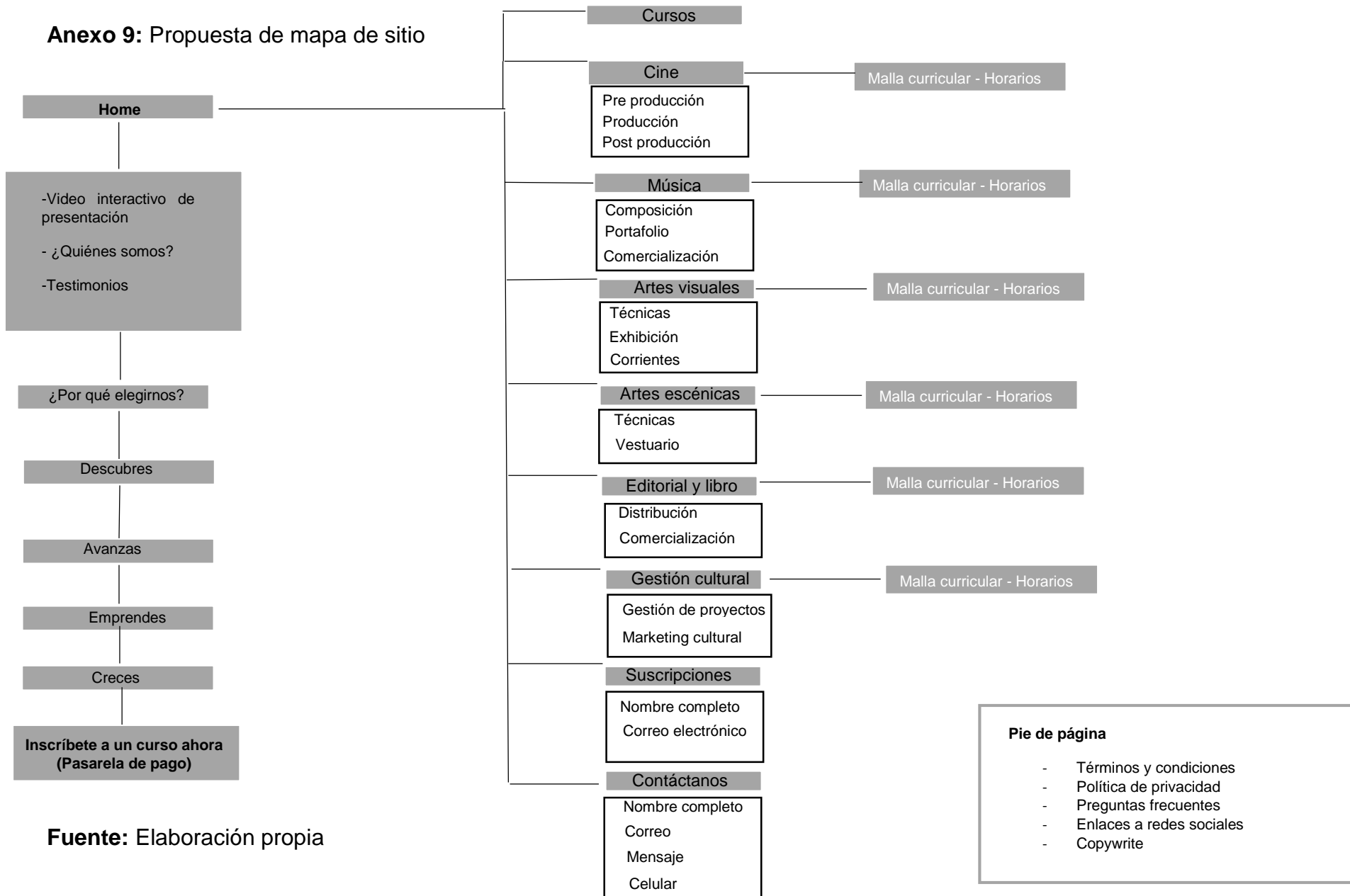
Fuente: Elaboración propia

Anexo 8: Propuesta de *buyer person*

Datos de la persona	Género	Femenino/Masculino
	Ocupación	Artista y/o gestor cultural
	Edad	25
Información demográfica	Residencia	Trujillo
	Estado civil	Solteros
	Ingresos	Mayor a 1500 soles
	Educación	Universitaria
Hobbies	Apasionado (a) al arte, le gusta crear proyectos que visibilicen la labor artística de su interés. Tiene muchas ganas de querer aportar al desarrollo cultural de su ciudad o comunidad.	
Redes sociales	Instagram / Facebook	
Tipo de contenido que consume	Tendencias en el ámbito cultural, gestión de proyectos culturales, historias de emprendimiento artístico.	
Principal necesidad	Capacitarse para desarrollar un proyecto cultural y/o creativo sostenible	
Gustos	Colores	Naranja, azul y blanco
	Marcas	Se inclina por las marcas independientes y locales
	Plataforma favorita	Cultura, entretenimiento, capacitación

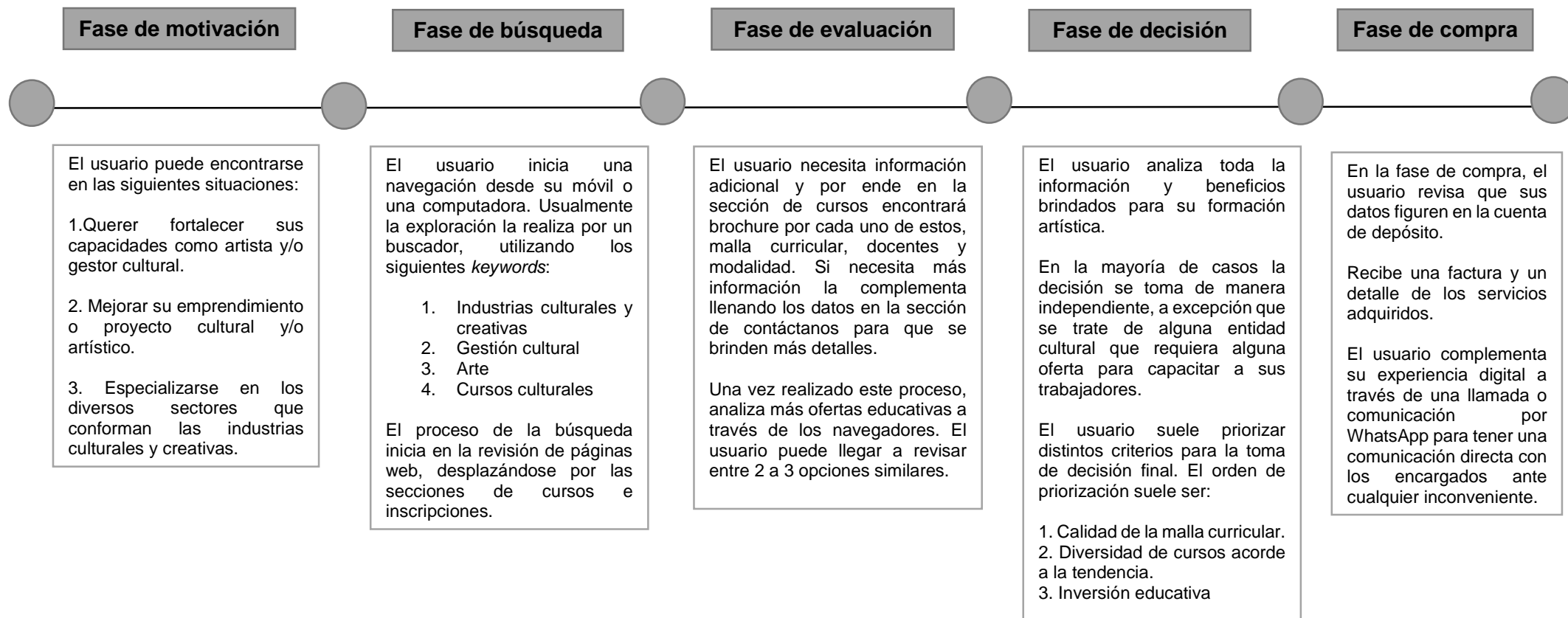
Fuente: Elaboración propia

Anexo 9: Propuesta de mapa de sitio



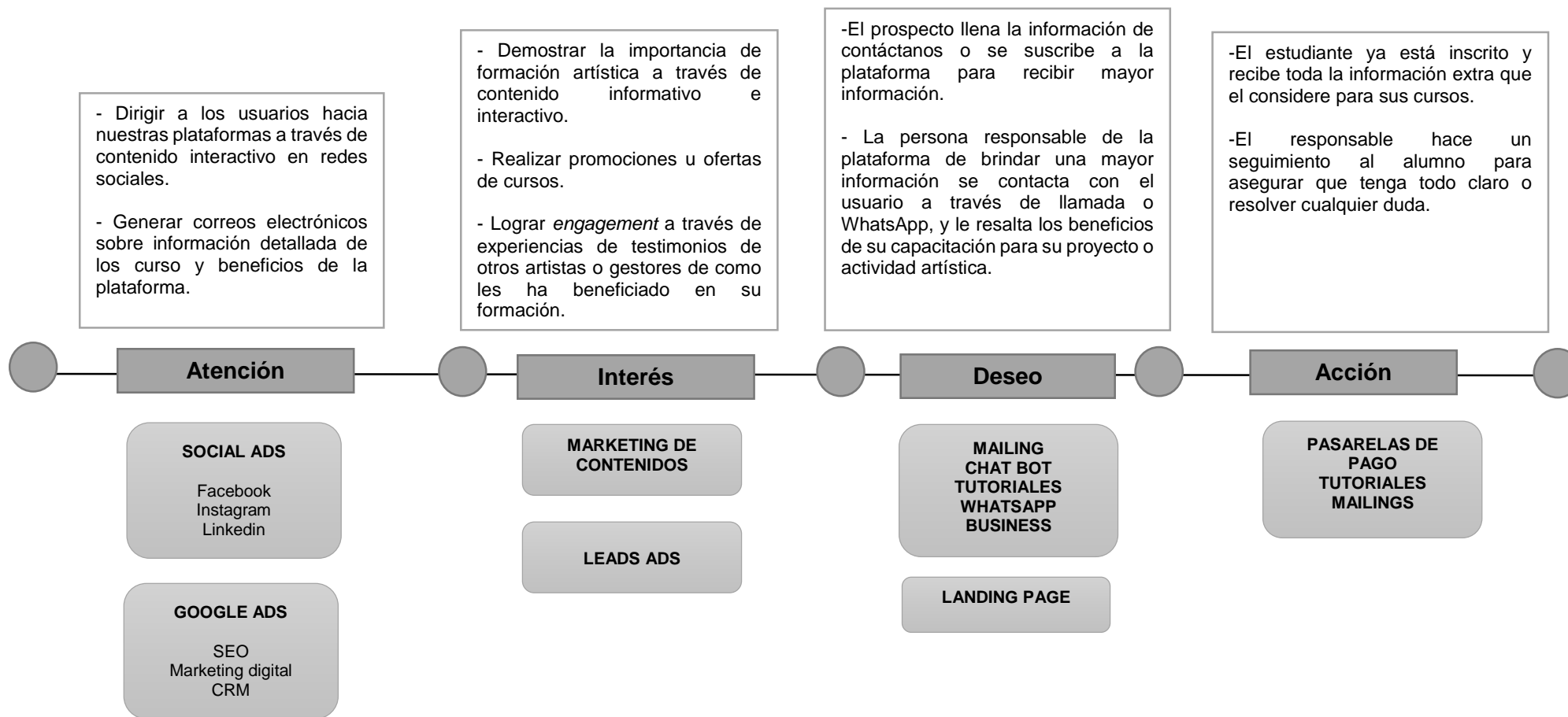
Fuente: Elaboración propia

Anexo 10: Buyer's Journey



Fuente: Elaboración propia

Anexo 11: Sales Process



Fuente: Elaboración propia

ANEXO 12

Constancia de validación por juicio de experto

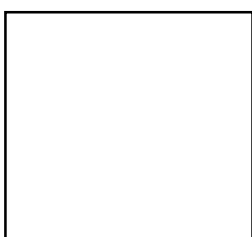
Yo, Marialejandra Puruguay Guillén, licenciada en gestión cultural, con DNI N° 45848522, por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de los instrumentos para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Una vez indicado lo anterior, considero que los instrumentos de la investigación, son válidos para su aplicación, según sea el contexto.

Observaciones:

Recomiendo que en algunas preguntas se dé la opción al entrevistado de tener opciones múltiples, esto además de darle un marco al entrevistado puede ser beneficioso para el entrevistador y lograr una sistematización más precisa y menos complicada.

Trujillo, 17 de julio de 2020



HUELLA DIGITAL

Marialejandra Puruguay Guillén
Licenciada en Gestión Cultural

ANEXO 13

Constancia de validación por juicio de experto

Yo, Elmo Valery Bazán Rodríguez, Máster en Marketing y Comunicación Digital, con DNI N° 18162485, por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de los instrumentos para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Una vez indicado lo anterior, considero que los instrumentos de la investigación, son válidos para su aplicación, según sea el contexto.

Observaciones:

Recomiendo la especificación de algunas preguntas, para lograr respuestas más concisas y precisas.

Trujillo, 17 de julio de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'VALERIO BAZAN', written over a horizontal line.

Elmo Valery Bazán Rodríguez
Máster en Marketing y Comunicación Digital

ANEXO 14

Constancia de validación por juicio de experto

Yo, Sharon Carolina Salazar Lozano, Especialista en Marketing Cultural, con DNI N° 45968313, por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de los instrumentos para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Una vez indicado lo anterior, considero que los instrumentos de la investigación, son válidos para su aplicación, según sea el contexto.

Observaciones:

En general me parece una buena propuesta, sólo me quedan algunas dudas de si es necesario entrevistar a los especialistas en plataformas digitales porque creo que con ellos se vería más la ejecución que la validación, pero puede ser valioso su punto de vista antes.

Trujillo, 19 de julio de 2020



HUELLA DIGITAL



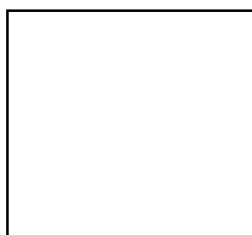
Sharon Carolina Salazar Lozano
Especialista en Marketing Cultural

ANEXO 15

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Ana Rita Beatriz Cabeza Alfaro, titulada como Comunicadora Social con mención en medios audiovisuales y con el cargo de Jefa de Cultura, comunicación y mediateca de la Alianza Francesa Trujillo, identificada con DNI N° 46779367 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 05 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes.

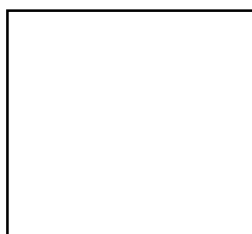
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 16


Consentimiento informado de entrevista

Yo, Leslie Noren Arribasplata Gonzáles, con cargo/profesión y/o especialización de actriz y Presidenta de la Asociación Cultural Cuatro Gatos, identificada con DNI N° 41741855 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Trujillo, 05 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Leslie', written over a horizontal line.

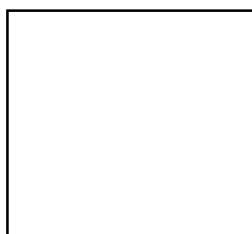
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 17

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Carlos Eduardo Arancibia Noriega , con cargo/profesión y/o especialización identificada con DNI N°45449036 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 10 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Carlos Eduardo Arancibia Noriega'.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 18

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Alberto Francisco Castillo Gabrielli , con profesión de Administrador y cargo de Gerente y productor de contenido de la revista cultural digital opentrujillo.com, identificado con DNI N°18081356 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 8 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

 Alberto Francisco Castillo Gabrielli

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 19

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Erik Walter Recuenco Cabrera, con profesión, cargo y/o especialización de músico identificado con DNI N°1807403. por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 6 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'E. Recuenco'.

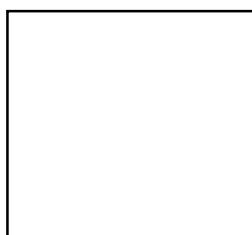
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 20

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Fernando Bacilio Siguenza, con profesión, cargo y/o especialización de actor identificado con DNI N°17824263. por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 12 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Fernando Bacilio Siguenza", enclosed within a circular stamp or seal.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 21

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Grecia Margott Alvarado Urbina con profesión, cargo y/o especialización de Bailarina Profesional de Ballet Clásico identificado con DNI N°70912760 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 4 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL



FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 22

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Freddy Oscar Benites Barrera con profesión, cargo y/o especialización en Ciencias de la Comunicación, y productor de la Casa Realizadora Woodamas, identificado con DNI N° 45251859 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 15 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 23

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Omar Miñano Ruiz con profesión, cargo, y/o especialización.....Fotógrafo, Director de NÚMERO Centro de Artes Visuales identificado con DNI N° 18142568 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 13 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, consisting of a large circular initial 'O' followed by a stylized 'M' and 'R'.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 24

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Melissa Lisbeth Monzón Licera, con profesión, cargo, y/o especialización, en Ciencias de la Comunicación y miembro de la Asociación Cultural Chisco, identificada con DNI N° 77907142 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 8 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 25

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Juan Ricardo Chávez Alvarado con profesión, cargo, y/o especialización, Artista Visual – Gestor Cultural, identificado con DNI N° 18008862 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesisista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 11 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL



FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 26

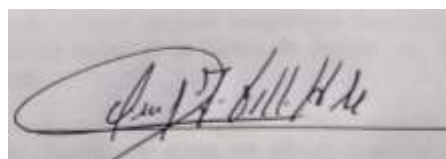
Consentimiento informado de entrevista

Yo, Omar Francisco Tello Horna con profesión, cargo, y/o especialización, de Director de Gestión Cultural, identificado con DNI N°40686229 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 7 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL



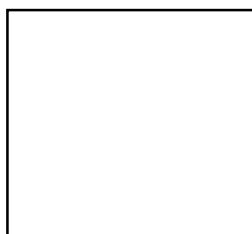
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 27

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Ricardo Alarcón Bazán con profesión, cargo, y/o especialización de Comunicador Social y miembro del Colectivo Simbiosis, , identificado con DNI N° 45147033 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 15 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is stylized and appears to read 'Ricardo Alarcón'.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 28

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Rosa María Benites Goicochea con profesión, cargo, y/o especialización de, Licenciada en artes plásticas y visuales, identificada con DNI N° 19098476 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital Vuyana y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 8 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Benites', positioned above a horizontal line.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 29

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Guillermo Salomón Pérez Rodríguez, con profesión, cargo, y/o especialización de Cineasta, identificado con DNI N° 456751106 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tésista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 3 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'G. Salomón P. Rodríguez', positioned above a horizontal line.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 30

Constancia de participación en focus group

Yo, Ricardo Alarcón Bazán, con profesión y/o cargo de Comunicador Social y miembro del colectivo Simbiosis, identificado con DNI N° 45147033 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored background.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 31

Constancia de participación en focus group

Yo, Ana Rita Beatriz Cabeza Alfaro, titulada como Comunicadora Social con mención en medios audiovisuales y con el cargo de Jefa de Cultura, comunicación y mediateca de la Alianza Francesa Trujillo, identificada con DNI N° 46779367 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'AR' or similar initials, written over a horizontal line.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 32

Constancia de participación en focus group

Yo, Grecia Margott Alvarado Urbina con profesión, cargo y/o especialización de Bailarina Profesional de Ballet Clásico identificado con DNI N°70912760 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital Vuyana y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL



FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 33

Constancia de participación en focus group

Yo, Juan Ricardo Chávez Alvarado con profesión, cargo, y/o especialización, Artista Visual – Gestor Cultural, identificado con DNI N° 18008862 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital Vuyana y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juan Ricardo Chávez Alvarado', enclosed within a circular stamp or seal.

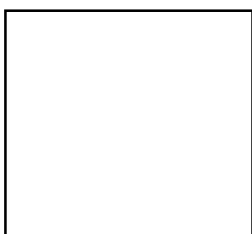
FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 34

Constancia de participación en focus group

Yo, Guillermo Salomón Pérez Rodríguez, con profesión, cargo, y/o especialización de Cineasta, identificado con DNI N° 456751106 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'G. Salomón Pérez Rodríguez'.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 35

Constancia de participación en focus group

Yo, Leslie Noren Arribasplata Gonzáles con profesión, cargo y/o especialización actriz y Presidenta de la Asociación Cultural Cuatro Gatos identificada con DNI N°41741855 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 30 de agosto de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Leslie Noren Arribasplata Gonzáles'.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 36

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Víctor Manuel Cachay Dioses con profesión, cargo, y/o especialización de Lic. Ciencias de la Comunicación y especialista en Desarrollo Web , identificado con DNI N° 18114048. por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 19 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL



FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 37

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Lucas Renato Barrenechea León con profesión, cargo, y/o especialización Ingeniería de Sistemas identificado con DNI N° 70890841 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 19 de Septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to read 'Lucas Renato Barrenechea León'.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 38

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Erika Paola Malpica Loayza con profesión, cargo, y/o especialización Ingeniera de Sistemas Computacionales identificada con DNI N° 74576788 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesis Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 18 de Septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Erika Paola Malpica Loayza', written over a horizontal line.

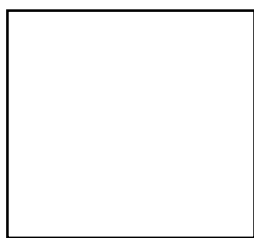
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 39

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Franco Alexander Larios Martínez con profesión, cargo, y/o especialización Ciencias de la Comunicación, Medios Digitales identificado con DNI N° 44796080 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 17 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by a horizontal line.

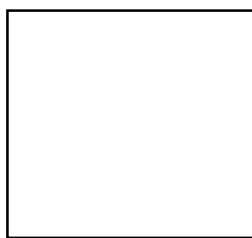
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 40

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Rubén Carlos Andrés Vásquez Gutiérrez, con profesión, cargo, y/o especialización de Ingeniero de Sistemas, identificado con DNI N° 71001322 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 15 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A circular seal of the Universidad César Vallejo (UCV) is positioned on the left. The seal features a stylized 'CV' logo and the text 'UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO' and 'TRUJILLO - PERÚ'. To the right of the seal is a handwritten signature in blue ink that reads 'Rubén Vásquez'.

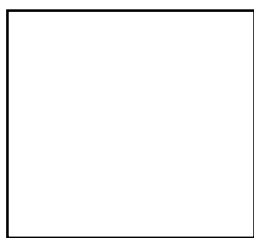
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 41

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Robi Jhoel Alfaro Ballena con profesión, cargo, y/o especialización Ingeniero de Sistemas identificado con DNI N° 45800486 por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 20 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Robi Jhoel Alfaro Ballena', written over a horizontal line.

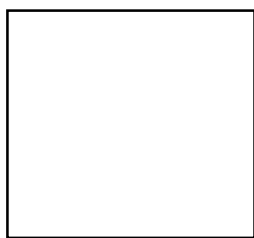
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 42

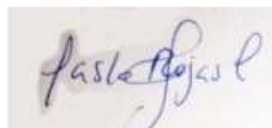
Consentimiento informado de entrevista

Yo, Laslo Rojas Contreras, con profesión, cargo, y/o especialización Bachiller en Ingeniería Informática y especializado en Desarrollo web, identificado con DNI N° 40747806, por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Trujillo, 16 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink that reads "Laslo Rojas Contreras".

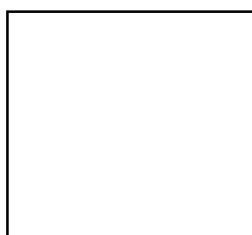
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 43

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Wendy Fernández Lamas ,con profesión, cargo, y/o especialización, en Ciencias de la Comunicación y especialista en Comunicación digital, identificada con DNI N°72469963, por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 18 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature in black ink on a light-colored grid background. The signature is cursive and appears to read 'Wendy Fernández Lamas'.

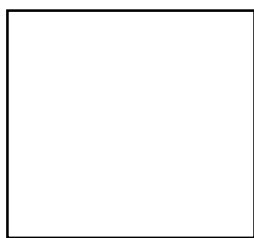
FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 44

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Juan Méndez ,con profesión, cargo, y/o especialización Ingeniero de Sistemas, identificado con DNI N°73377474, por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 18 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature 'JM' in blue ink on a white background, with a horizontal line drawn below it.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 45

Consentimiento informado de entrevista

Yo, Sandra Gabriela Seminario Luján ,con profesión, cargo, y/o especialización de Desarrolladora web, identificado con DNI N° 75250306, por medio de la presente hago constar que autorizo todas mis declaraciones brindadas en la entrevista, a beneficio de estudio para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 19 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line.

FIRMA DEL ENTREVISTADO

ANEXO 46

Constancia de participación en focus group

Yo, Víctor Manuel Cachay Dioses , con profesión, cargo y/o especialización en Ciencias de la Comunicación y especialista en Desarrollo Web , identificado con DNI N° 18114048, por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 27 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'VMC', written over a horizontal line.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 47

Constancia de participación en focus group

Yo, Lucas Renato Barrenechea León, con profesión, cargo y/o especialización Ingeniería de Sistemas identificado con DNI N° 70890841 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 27 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to read 'Lucas Renato Barrenechea León'.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 48

Constancia de participación en focus group

Yo, Rubén Carlos Andrés Vásquez Gutiérrez, con profesión, cargo y/o especialización de Ingeniero de Sistemas, identificado con DNI N° 71001322 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tésista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital Vuyana y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Trujillo, 27 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in blue ink that reads "Rubén Vásquez". To the left of the signature is a circular blue seal with a stylized 'E' and 'S' logo. The seal contains the text "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO" at the top and "TRUJILLO - PERÚ" at the bottom.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 49

Constancia de participación en focus group

Yo, Wendy Fernández Lamas, con profesión, cargo y/o especialización en Ciencias de la Comunicación y Comunicación digital, identificada con DNI N° 72469963 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la "Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020".

Trujillo, 27 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A handwritten signature in black ink on a light blue grid background. The signature is cursive and appears to read 'Wendy Fernández Lamas'.

FIRMA DEL PARTICIPANTE

ANEXO 50

Constancia de participación en focus group

Yo, Juan Méndez, con profesión, cargo y/o especialización en Ingeniería de Sistemas, identificado con DNI N°73377474 por medio de la presente hago constar que participé en el focus group para la presente investigación, elaborado por la tesista Carmen María Vásquez Uriol, estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75882728, quien es autora de la “Plataforma digital y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Trujillo 2020”.

Trujillo, 27 de septiembre de 2020



HUELLA DIGITAL

A photograph of a handwritten signature 'JD' on a grid background, with a horizontal line drawn below it.

FIRMA DEL PARTICIPANTE