

# Censo y Mapa cultural de los agentes, industrias Culturales y Creativas del **Carnaval de Barranquilla** y el **Departamento del Atlántico.**

## INFORME FINAL



---

## **Juan José Jaramillo**

*Secretario de Cultura, patrimonio y turismo de Barranquilla*

## **Maria Teresa Fernández**

*Secretario de Cultura, patrimonio del Atlántico*

## **Carlos Javier Prasca**

*Universidad del Atlántico  
Rector*

## **Luis Carlos Gutiérrez**

*Vicerrector (e) de investigación, extensión y proyección social*

---

## **Coordinadores**

### **Mariano “Candela” Torres**

*Grupo de investigación SAM  
Facultad de Bellas Artes*

### **Fabian Leotteau**

*Grupo de investigación Videns  
Facultad de Bellas Artes*

---

## **Aliados**

Findeter  
Lado B

---

## **Grupo de Trabajo**

Diana Rodríguez  
Mayerlis Beltrán  
William Manjarrez  
Miguel Angel Linero  
Darling Melo  
William Pedraza

---

## Tabla de contenido

Pág.

1. Introducción.....	4
2. Metas e indicadores.....	5
3. Estructura Equipo de Trabajo.....	9
3.1 Documento base para estructurar el equipo.....	9
3.2. Selección.....	11
3.3. Capacitación.....	13
4. Estado del arte.....	14
5. Diseñar cinco formatos.....	14
5.1. Diseño.....	14
5.1.1 Marco conceptual.....	14
5.1.2. Objetivos.....	15
5.1.3 Marco Referencia.....	16
5.2. Diseño instrumento.....	21
5.2.1 Componentes básicos.....	21
5.2.2. Diseño indicadores.....	22
5.2.3. Diseño instrumentos.....	23
5.3. Recolección de la información.....	24
5.3.1. Organigrama de trabajo.....	24
5.3.2. Proceso operativo, método y procedimiento para recolección.....	25
5.4. Consolidación de datos.....	27
6. Diligenciamiento de encuestas.....	27
7. Documento de análisis.....	28
8. Registro audiovisual.....	29
9. Plataforma web.....	29
10. Mapa interactivo.....	32
11. Propuesta de acompañamiento.....	33
11.1. Introducción.....	33
11.2. Líneas de acción estrategias de acompañamiento.....	34

## Tabla de anexos

Numero de anexo	Documento que contiene
1.1	Documento con perfiles funciones
1.2	Hojas de vida
1.3	estudios previos
1.4	contratos
1.5	organigrama
1.6	actas de reunión
1.7.1	Listado de asistencias reuniones
1.7.1	Listado de asistencias jornadas
2.1	Estado del arte
4.1	Base de datos encuestados (digital)
4.2	Consolidado encuestas aplicadas(digital)
5.1	Documento de análisis
5.2	Resultados estadísticos 1
5.3	Resultados estadísticos 2
5.4	Resultados estadísticos 3
6.1	Registro audiovisual (digital)

---

## 1.Introducción

El presente informe presenta una descripción general de la ejecución del proyecto “Censo y Mapa Cultural de los agentes, industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico” del convenio interadministrativo No 0147\*2016\*000065 entre la Secretaría de Cultura y Patrimonio del departamento del Atlántico y la Universidad del Atlántico.

Proyecto liderado por la Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo del distrito de Barranquilla, apoyado por la Secretaría de Cultura y Patrimonio del departamento del Atlántico, la Vicerrectoría de Investigación, Extensión y Proyección Social, apoyada por los grupos de investigación SAM y Videns de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico, actuó como consultora externa en la investigación; realizó los procesos pertinentes tanto cualitativos como cuantitativos para ejecutar este estudio.

Los resultados aquí suministrados se muestran categorizados por metas, más específicamente en las nueve (9) estipuladas para este proyecto, de la siguiente manera:

- 1) estructurar equipo de trabajo
- 2) realizar documento escrito sobre el estado del arte y los resultados del censo y mapeo
- 3) diseñar formatos para hacer el levantamiento de los indicadores sociales y económicos
- 4) diligenciar mil formatos sobre la identificación de hacedores, portadores, artistas y actores de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el Atlántico
- 5) elaborar un documento sobre los resultados de los análisis de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el Atlántico

6) realizar un registro con imágenes fijas y en movimiento del proceso y piezas gráficas

7) diseñar y aplicar una plataforma web [www.censomapeoba.co](http://www.censomapeoba.co) para el acceso a la información y productos del proyecto, así como una herramienta interactiva para los agentes de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico

8) diseño de mapa con los resultados del proyecto y

9) diseñar una propuesta para acompañar emprendedores y emprendimientos del Carnaval de Barranquilla y el Atlántico.

En este informe están descritos de manera resumida las acciones adelantadas en las metas propuestas, los soportes y documentos como evidencia de las actividades realizadas; también el registro fotográfico y audiovisual de todo el proceso con los testimonios de personas que hizo parte de la población beneficiada y en la muestra del estudio.

## 2. Metas e indicadores

Meta	Indicadores	Estado de la meta
1. Estructura del Equipo de Trabajo	2 coordinadores, 2 investigadoras, 1 economista-estadístico, 1 cartógrafo,	100%

	<p>1 diseñador gráfico-web, 1 registro audiovisual, 1 asistente administrativo, 4 coordinadores de campo, 4 aplicadores, 4 recolectores de información.</p> <p>Soportes: perfiles y funciones, hojas de vida, estudios previos, contratos.</p> <p>Organigrama</p>	
2. Realizar documento escrito sobre el Estado del Arte y los resultados del censo y mapeo del Carnaval de Barranquilla y las industrias culturales y creativas del Atlántico.	1 (un) documento estado del arte elaborado. Soportes: Estructura y avance.	100%
3. Diseñar formatos para hacer el levantamiento de los indicadores sociales y económicos del censo y mapeo de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico.	5 formatos de instrumentos	100%

<p>4. Diligenciar mil (1000) formatos sobre la identificación de hacedores, portadores, artistas, y actores de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico.</p>	<p>1000 formatos diligenciados</p> <p>Soportes: instrumentos diligenciados y consolidados</p>	<p>100%</p>
<p>5. Elaborar un (1) documento sobre los resultados de los análisis de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico.</p>	<p>1 (un) documento elaborado de análisis sobre los resultados. Soportes: Tabulación, gráficos, tablas y análisis de resultados</p>	<p>100%</p>
<p>6. Realizar un registro (1) con imágenes fijas y en movimiento del proceso.</p> <p>Piezas gráficas.</p>	<p>1 (un) archivo con imágenes fijas y en movimiento</p> <p>Soporte: Archivos.</p> <p>1 (un) Pendón, logo, Tarjeta de invitación digital, Pieza publicitaria digital de jornadas de encuestamiento, Volante publicitario impreso de jornadas de encuestamiento</p>	<p>100%</p>
<p>7. Diseñar y aplicar una (1) una plataforma web</p>	<p>1 (una) plataforma web diseñada y en funcionamiento.</p>	<p>100%</p>

<p><a href="http://censomapeoba.co">http://censomapeoba.co</a> para el acceso a la información y productos del proyecto, así como herramienta interactiva para los agentes de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico. Mapa)</p>		
<p>8. Diseño de mapa con resultados del proyecto</p>	<p>1 (un) Mapa interactivo con datos básicos de agentes culturales.</p>	<p>100%</p>
<p>9. Diseñar una (1) propuesta para acompañar emprendedores y emprendimientos del Carnaval de Barranquilla y del Atlántico.</p>	<p>1 (una) propuesta diseñada y elaborada para acompañar emprendedores y emprendimientos</p>	<p>Se elaborará en la fase final del proyecto</p>

---

## 3. Estructurar Equipo de Trabajo

### 3.1. Documento base para estructurar el equipo.

Uno de los Coordinadores del proyecto, Mariano 'Candela' Torres Montes de Oca del grupo de investigación SAM de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico, procedió a elaborar el documento que recogió la sugerencia de los roles que se establecieron para la ejecución del proyecto, también contempló los perfiles, funciones y productos necesarios para cada uno de los roles.

Para la definición de los roles del proyecto se tuvo en cuenta como criterio el objetivo general del proyecto, así como la metodología a implementar. El objetivo plantea "Realizar un censo y mapeo sobre los agentes y las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico, a fin de identificar a los hacedores, portadores, artistas, emprendedores y emprendimientos culturales; sus productos y servicios de culturales, las cadenas de valor sectoriales y el Patrimonio Cultural, que contribuyan al fortalecimiento del ecosistema de la "economía naranja" en el departamento del Atlántico".

La metodología utilizada es cuanti-cualitativos; la recolección de información fue estructurada por fases para la aplicación de las herramientas de recolección de información tales como; encuesta, grupos focales y etnografía exploratoria, herramientas que contribuyen a la identificación de los agentes y actores de las industrias culturales y creativas.

En este sentido y teniendo en cuenta los anteriores criterios y los alcances y productos del proyecto, se definió que el equipo contemplara los siguientes

Nombre del cargo o roles	Numero
Coordinadores del proyecto	Dos (2)
Investigadores(as)	Dos (2)
Economista-estadístico	un (1)
Cartógrafo	un (1)
Diseñador gráfico-webmaster	un (1)
Registro audiovisual	un (1)
Asistente administrativo	un (1)
Coordinadores de campo	cuatro (4)
Aplicadores	cuatro (4)
Recolectores de información en los municipios	cuatro (4)

Cargos o roles:

Una vez se definieron los roles, se procedió a elaborar los perfiles, funciones y productos.

(Ver Anexo 1.1) Perfiles

### 3.2. Selección

El proceso de selección se realizó convocando a un personal previamente identificado, el cual debía cumplir con los requisitos estipulados en los diferentes roles. Se tuvo en cuenta que al frente de la coordinación del proyecto, estuvieran personas que vienen desarrollando este tipo de procesos culturales en el departamento y la ciudad de Barranquilla, además de estar vinculados a la facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico.

Para los roles de investigadores, que tuvieran formación profesional en el campo social, sociológico, de artes y cultura, y otros con formación y experiencia en el campo económico y de mapas culturales.

Igualmente para los procesos de encuestas y trabajo de recolección de información, se les dio la oportunidad a jóvenes de programas artísticos de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico, vinculados al semillero de los grupos de investigación de esta facultad.

Partiendo de estos criterios, se seleccionaron las personas entre las cuales quedaron los siguientes integrantes:

Nombre del cargo o roles	Características	Numero
Coordinadores del proyecto	Docentes investigadores de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico, con maestrías.	Dos (2)

Investigadores(as)	Investigadoras externas profesionales en Sociología y Maestra en Artes dramático.	Dos (2)
Economista-estadístico	Investigador economista con maestría.	un (1)
Cartógrafo	profesional y músico con experiencia en diseño de mapas culturales	un (1)
Diseñador gráfico-webmaster	Estudiante de arquitectura de la universidad del Atlántico y Tecnólogo en Animación digital.	un (1)
Registro audiovisual	Profesional en producción de televisión.	un (1)
Asistente administrativo	Estudiante de décimo semestre de contaduría de la universidad del Atlántico y artista de teatro.	un (1)
Coordinadores de campo	Estudiantes de artes plásticas e integrantes del semillero del grupo de investigación Videns.	cuatro (4)

Aplicadores	Cuatro estudiantes de artes plásticas y música e integrantes del semillero del grupo de investigación SAM y Videns.	cuatro (4)
Recolectores de información en los municipios	Recolectores o apoyo territorial para la información en los municipios: cuatro (4) líderes culturales residentes en las comunidades de los municipios de los departamentos del Atlántico.	cuatro (4)

### 3.3. Capacitación

La formación en los aspectos generales del proyecto se realizó en dos etapas: una en la cual se presentó los contenidos, objetivos y alcances del proyecto y una segunda etapa, en la cual se les dio la información sobre los instrumentos a utilizar en el censo de los agentes de las industrias culturales y creativas.

La metodología usada fue participativa, ya que además de los contenidos expuestos, los participantes enriquecieron los conceptos y aportaron observaciones puntuales a los diversos instrumentos que comprendía el censo.

La capacitación para ambos casos, mantuvo la misma estructura, buscando combinar los conceptos y el saber hacer, lo teórico y lo práctico.

---

## 4. Estado del arte

El documento del Estado del Arte tiene como objetivo principal compilar lo que se ha realizado sobre el tema de censos y mapeos de agentes de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico, con el ánimo de tener en cuenta como se ha investigado, que metodologías se diseñaron y cuales resultados se obtuvieron sobre el tema.

El documento se compone de tres partes. La Primera comprende un acercamiento a los conceptos generales que definen a nivel internacional las industrias culturales y creativas. La segunda, presenta una revisión y un panorama de la industrias culturales y creativas como objeto de estudio desde lo internacional hasta lo local, pasando por el marco de políticas en organismos internacionales, en Colombia y la revisión de los estudios de mapeos culturales en el país, la región Caribe, en Barranquilla y el Atlántico. Y por último o tercera parte, presenta un resumen del panorama de las industrias culturales y creativas vistas desde lo que se viene realizando desde las políticas públicas en Barranquilla y el Atlántico en los últimos años, y el diagnóstico general reciente de los diferentes sectores de las ICC en estos territorios. (Ver Anexo 2.1)

## 5. Diseñar cinco formatos

### 5.1. Diseño

#### 5.1.1 Marco conceptual

---

### 5.1.2. Objetivos

#### Objetivo general

El objetivo general del diseño se basó en el objetivo del proyecto, el cual busca realizar un censo y mapeo sobre los agentes y las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico, a fin de identificar a los hacedores, portadores, artistas, emprendedores y emprendimientos culturales; sus productos y servicios de culturales, las cadenas de valor sectoriales y el Patrimonio Cultural, que contribuyan al fortalecimiento del ecosistema de la “economía naranja” en el departamento del Atlántico.

#### Objetivos específicos

- Identificar rigurosamente a los hacedores, portadores, artistas, y actores de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y en el departamento del Atlántico.
- Diagnosticar el estado actual de las industrias culturales y creativas en el Carnaval de Barranquilla y en el departamento del Atlántico.
- Evidenciar los resultados del estado actual de las industrias culturales y creativas según al análisis realizado.
  - Diseñar unas estrategias de acompañamiento de acuerdo a los resultados del mapeo, a fin de fortalecer emprendimientos y emprendedores a través del ViveLab, MAUA, Vicerrectoría de Extensión, Programas de emprendimiento, Programas de artes y gestión cultural, Cursos de Extensión.

---

### 5.1.3 Marco Referencia

Economía de la cultura: Es la aplicación del análisis económico a las artes, a la herencia, y a las industrias culturales, sin importar si son públicas o privadas. UNCTAD. Creative Economic Report 2010.

Economía creativa: “Es el conjunto de actividades basadas en el conocimiento que interactúan de forma transversal con toda la economía con un alto potencial para generar ingresos, empleo e inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano. En el centro de la economía creativa están las industrias creativas”. UNCTAD. Edna Dos Santos.

En Colombia en 2010 a través del CONPES 3659 se entenderá las “industrias culturales” en el sentido acogido por la UNESCO y la UNCTAD: aquellos sectores productivos donde se conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor.

Es pertinente realizar un mapa de los actores, hacedoras, portadores y agentes de las industrias culturales y creativas ya que nos da la posibilidad de relieves el valor económico de cada uno de los que hacen parte de la cadena de valor.

También es necesario conocer que está ocurriendo al interior del sector y en donde se encuentran ubicados geográficamente, identificar las necesidades para comprometer e involucrar a líderes, grupos, medios y administraciones territoriales que busque resolver las problemáticas identificadas procurando generar un impacto político, social y económico.

---

## Modelos de estructura de las actividades de las industrias creativas

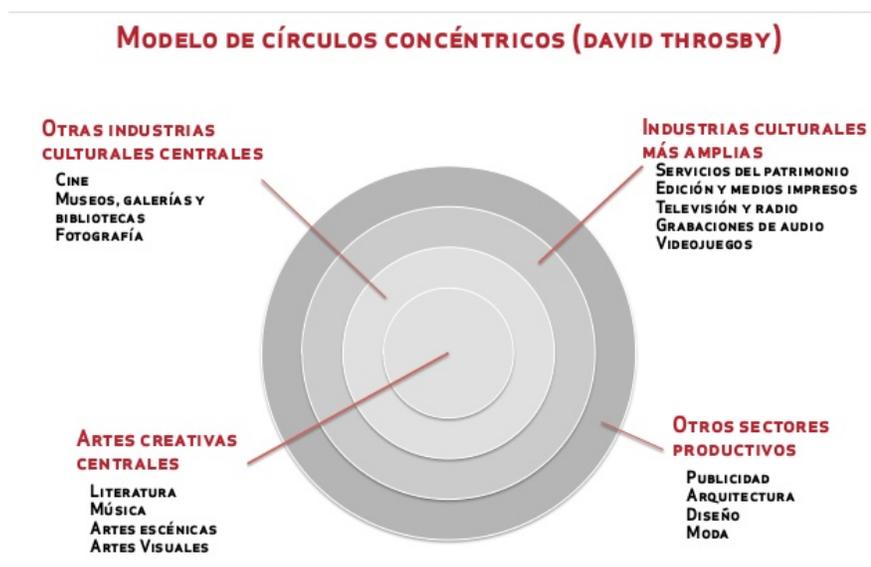
Como el presente estudio ha tenido como referencia la metodología construido de manera conjunta con Lado B, CNC, Findeter y las universidades del Atlántico, Caldas y UNAB, la cual consideró algunos modelos de estructuras de las actividades de las industrias creativas reconocidos por la UNCTAD consideramos pertinente destacar en este informe estos modelos que tomamos como base para la construcción de la estructura de aplicabilidad para la realidad del departamento del Atlántico.

La UNCTAD (2010) reconoce algunos como:

- ✓ Modelo de textos simbólicos: se enfoca en la cultura popular (entendida como el término en inglés que solo incluye la "cultura pop"). Según este modelo la cultura de una sociedad se forma y es transmitida por medio de la producción industrial, diseminación y consumo de textos y mensajes simbólicos que circulan por varios medios como el cine, la radio, la televisión y la prensa.
- ✓ Modelo de círculos concéntricos: se basa en el principio de que el valor cultural de los bienes culturales es el que determina la particularidad de estas industrias. Este modelo plantea que las ideas creativas se originan en las artes y que estas ideas se diseminan en una serie de capas de círculos concéntricos. A medida que se alejan del centro los productos culturales pierden valor cultural y ganan valor comercial.
- ✓ Modelo de derechos de autor de la OMPI: está basado en las industrias involucradas, directa o indirectamente, en la creación, manufactura, producción, transmisión y distribución de trabajos con derechos de autor. El enfoque está basado en la noción de derechos de autor como la materialización de la

creatividad que fue necesaria para la creación de productos y servicios incluidos en esta clasificación.

Con base en lo anterior y teniendo en cuenta el consenso al que llegamos en la construcción de esta metodología consideramos pertinente para el presente estudio acoger el modelo de los círculos concéntricos, el cual, como bien lo describe Lado B y el BID tienen como eje que “las ideas creativas se originan en las artes y que estas ideas se diseminan en una serie de capas de círculos concéntricos”

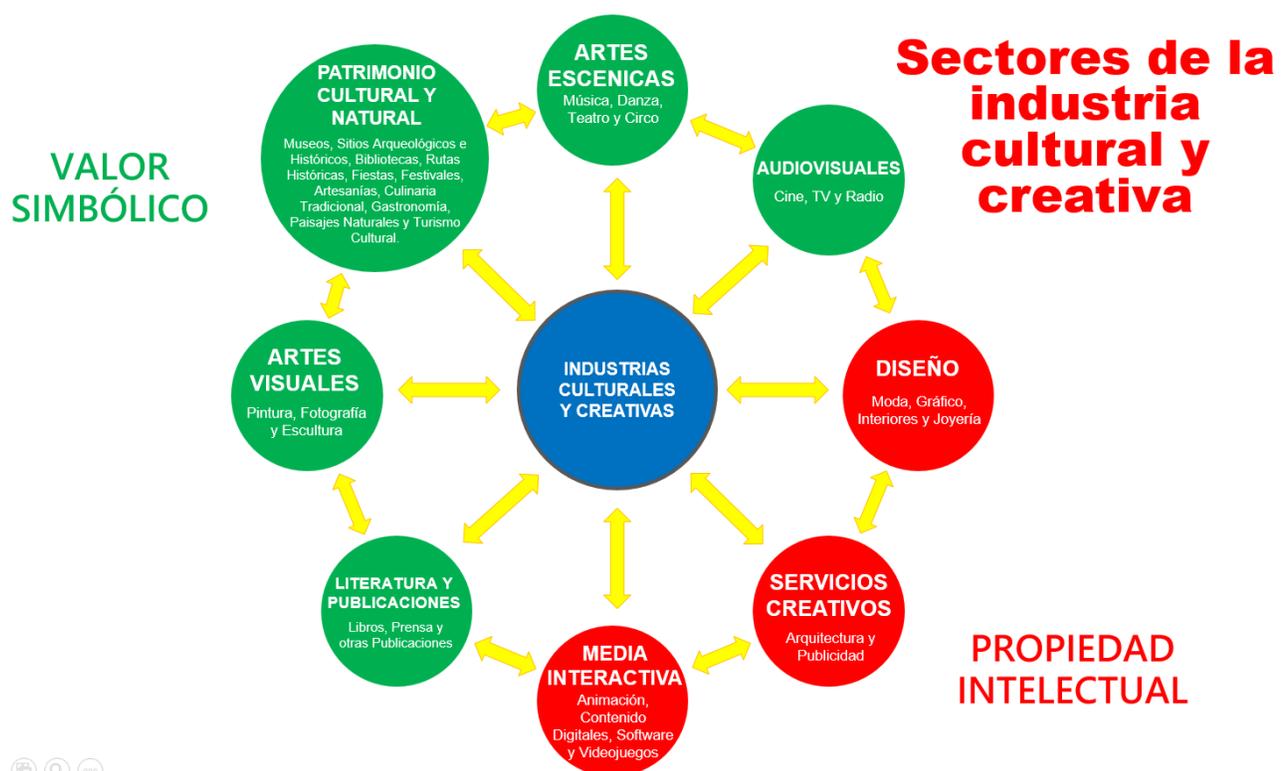


Los resultados del proyecto evidencian en el documento de análisis que para el departamento del Atlántico y su capital Barranquilla la estructura de las industrias culturales y creativas es fuerte y robusto el valor simbólico; constituida por el Patrimonio cultural y dentro de este resalta el patrimonio inmaterial; en el cual se encuentran las expresiones de las fiestas, entre ellas Carnaval en Barranquilla y el departamento, festivales, gastronomía artesanías entre otras.

De todos modos queremos llamar la atención, si bien el patrimonio inmaterial es fuerte no todo gira alrededor de estas expresiones. En consecuencia el proyecto

considera que la estructura de los sectores de las industrias culturales y creativas se refleja en el siguiente gráfico.

### SECTORES DE LA INDUSTRIAS CREATIVAS CULTURALES ADOPTADOS INICIALMENTE EN ESTE PROYECTO



	Sector	Subsector	
		PCI	Carnavales

Valor simbólico	Patrimonio cultural y natural		Fiestas y festivales
			Artesanía Patrimonial
			Gastronomía tradicional
		Museo	
		Sitios arqueológicos	
		Bibliotecas	
	Paisajes naturales		
	Turismo Cultural		
	Artes escénicas	Música	
		Danza	
		Teatro	
		Títere	
		Circo	
	Audiovisuales	Cine	
		Televisión	
		Radio	
	Artes Visuales	Pintura	
		Fotografía	
		Escultura	
	Literatura y publicaciones	Libro	
Prensa			
Otras publicaciones			

Propiedad intelectual	Media interactiva	Animación
		Contenido digital
		Software
		Video juegos
	Servicios creativos	Arquitectura
		Publicidad
	Diseño	Moda
		Grafico
		Interiores
		Joyería

Fuente: Aportado por este proyecto.

## 5.2. Diseño instrumento

### 5.2.1 Componentes básicos

Tipo de operación: El tipo de muestreo utilizado en el presente estudio es el Muestreo por Bola de Nieve, la cual es una técnica de muestreo no probabilístico utilizada por los investigadores para identificar a los sujetos potenciales en estudios en donde los individuos son difíciles de encontrar<sup>1</sup>. En este tipo de muestreo se seleccionan individuos que reclutan a nuevos participantes entre sus conocidos, el nombre viene de la imagen de una bola de nieve que al rodar por una montaña que se va haciendo más grande a medida que pasa el tiempo n (Atkinson, R., y Flint, J., 2001).

---

En el presente estudio se aplicó un muestreo por bola de nieve de tipo exponencial, en el cual cada individuo puede referenciar a más de una persona o entidad, lo que resulta en un crecimiento exponencial en las primeras etapas del muestreo. En síntesis, el muestreo por bola de nieve se puede considerar un proceso económico; fácil entendimiento y requiere pocos recursos económicos.

Universo: persona mayores de 18 años naturales o jurídicas, formales e informales del sector del Carnaval de Barranquilla. No se incluyó la población integrada por menores edad que participan en el Carnaval.

Población Objetivo: persona mayores de 18 años naturales o jurídicas formales e informales del sector del Carnaval de Barranquilla. El enfoque del proyecto que tiene que ver con el emprendimiento y las empresas culturales y creativas, privilegiando en esta primera etapa el Carnaval de Barranquilla, incluye por lo tanto a las personas en mayoría de edad según la ley.

Unidades estadísticas de observación y análisis se tuvo en cuenta personas mayores de 18 años naturales o jurídicas formales e informales del sector del Carnaval de Barranquilla. Para la unidad de muestreo, primero el municipio ciudad capital Barranquilla, los municipios que tienen agentes que participan en esta fiesta.

### **5.2.2. Diseño indicadores**

Los indicadores contenidos en la encuesta responden a los objetivos específicos, dentro de los cuales se encuentra: Datos básicos; mediante este indicador indagamos sobre el nombre del encuestado, tipo y número de identificación, género, nacionalidad, número de hijo, dirección de residencias, entre otros. Grupo poblacional; ¿presenta una discapacidad física? ¿Es cabeza de familia? ¿Pertenece a alguna población étnica? El tercer indicador se encarga de indagar sobre la seguridad social de la población objetivo con las siguientes preguntas ¿en qué sistema de salud se encuentra? ¿Está afiliado a fondo de pensiones y cesantías?

---

¿Está afiliado al sistema de gestión en seguridad y salud en el trabajo? Preguntamos también por la formación, en cuanto al nivel educativo formal alcanzado y la formación artística y cultural. Práctica cultural mediante este indicador preguntamos si la practica cultural la realizan de manera formal e informal; también preguntamos por la Práctica cultural sobre la promoción de la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial (PCI) para identificamos en cuales y cuantas manifestaciones patrimoniales participan. Es importante preguntar sobre la Información económica de la actividad. Por ultimo indagamos sobre redes y relaciones, y sus expectativas y necesidades de capacitación

### 5.2.3 Diseño instrumentos

El instrumento de recolección de información elaborado para proyecto tuvo como base un formulario proporcionada por la secretaría distrital de Cultura, Patrimonio y Deportes de Barranquilla, este contenía 70 preguntas que se repartían en cinco 7 secciones las cuales son: 1)Datos personales, 2)Grupo poblacional, 3)Seguridad social, 4)Formación, 5)Información sobre la práctica cultural, 6)Práctica cultural para la promoción y salvaguardia del PCI del carnaval de Barranquilla, 7)Información económica de la actividad.

Este instrumento fue ajustado en primera instancia por el analista económico del proyecto, el cual formulo 16 preguntas más en la sección de información económica de la actividad llegando así a tener el instrumento 86 preguntas. Dando como resultado un primer prototipo.

Para el segundo prototipo, el formulario fue diseñado en Software Microsoft Office Excel para consolidar los datos obtenidos en cada jornada de una manera más eficaz. Las respuestas que se podían dar en este segundo prototipo eran de selección única y de respuesta abierta. Este prototipo fue utilizado en la prueba piloto para verificar su funcionamiento, e identificar posibles falencias.

---

Después del análisis de los resultados y de las opiniones de los encuestadores, encuestados y equipo de trabajo en general se modificó el instrumento teniendo en cuenta las falencias encontradas en la jornada prueba piloto. También le agrego un buscador el cual funcionaba con una base de datos proporcionada por Carnaval de Barranquilla, el cual contiene siete datos básicos; dando como resultado el tercer prototipo del proyecto.

En el cuarto prototipo se enumeran cada sección y pregunta del instrumento para su rápida ubicación en caso de modificaciones futuras y se agrega la opción de respuestas múltiples en algunas preguntas que lo requerían.

Para el quinto prototipo, teniendo en cuenta los resultados obtenidos hasta el momento, se toma la decisión de subdividir en dos la sección de Información económica de la actividad, quedando así una división Formal y otra Informal.

### **5.3. Recolección de la información**

#### **5.3.1. Organigrama de trabajo**

Para el proceso de recolección de la información se estableció el siguiente organigrama de trabajo:

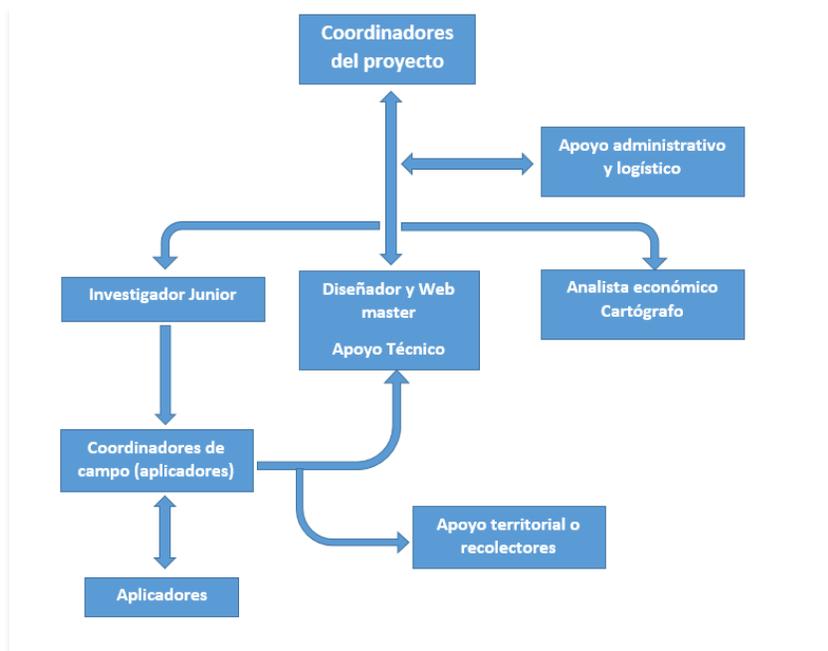


Gráfico 2

Coordinadores generales---Apoyo administrativo y logística----investigadores junior---economista y cartógrafo----diseñador y web master----coordinadores de campo—apoyo territoriales---aplicadores del censo. Fuente: elaboración proyecto.

### 5.3.2. Proceso operativo, método y procedimiento para recolección

El proceso operativo del censo y mapa se ha venido desarrollando en 3 etapas.

La primera etapa consistió en realizar una muestra piloto dirigida los agentes de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico. Se seleccionaron e invitaron a participar en la muestra piloto a 30 agentes el 9 de marzo de 2017, en una jornada de 4 horas de 8 a.m. a 12m. El rendimiento proyectado fue de 4 censos completados por persona aplicador del instrumento. Los aplicadores fueron en total 8.

---

En la segunda etapa, se llevó a cabo la difusión e invitación a participar en el censo y mapeo dirigida a los agentes del sector del Carnaval de Barranquilla. Se invitaron a más de 1800, utilizando varias estrategias: Correos electrónicos y whatsapp a las bases de datos de los entes operadores principales del carnaval, como a los agentes organizados en fundaciones, asociaciones o corporaciones del carnaval. Igualmente boletines de prensa a medios impresos y virtuales. También se utilizó volantes fotocopiados.

En la tercera etapa se llevó a cabo la recolección de la información de los agentes del sector del Carnaval de Barranquilla, en 9 jornadas de 8 horas de 8 a.m. a 4.p.m., comprendidas entre el 9 de Abril al 9 de mayo del 2017. El rendimiento proyectado y ajustado fue de un promedio de 16 censos realizados completos por persona aplicador en cada jornada. Los aplicadores fueron en total 8.

Igualmente en esta tercera etapa se llevó a cabo la recolección de información de los agentes de las Industrias Culturales y Creativas en 20 municipios del departamento del Atlántico realizado entre los meses de mayo a junio.

El método utilizado fue el de la entrevista directa a las personas mayores de 18 años, individuales o representante de agentes informales y formales del sector del Carnaval de Barranquilla.

El mecanismo o dispositivo empleado para los registros de los censados, computadores portátiles (Lenovo ideapad MIIX 310), a los cuales se les instalaba el instrumento de recolección de la información que utilizó el sistema software Microsoft office Excel. Para algunas situaciones particulares se realizaron censos vía teléfono celular y visita individuales.

Para definir el censo se dividió la población en subpoblaciones dentro de las cuales se encuentran: carnaval, expresiones, manifestación del patrimonio cultural inmaterial del carnaval, portadores, hacedor, actor y artista. Lo anterior, se realizó con el fin de representar adecuadamente la población en función de las variables

seleccionadas, esto permitirá obtener resultados y estimaciones más precisas (Ospina, 2001).

El sistema utilizado fue el sistema de barrido, el cual se llevó a cabo en cada jornada entre los participantes inscritos, o que llegaban a participar por el voz a voz, o la divulgación publicado por algunos medios o la invitación directa vía email o personal.

#### 5.4. Consolidación de datos

En cada jornada de censado, el encuestador contaba con una computadora portátil (Lenovo ideapad MIIX 310) en la cual se instalaba el instrumento. La recolección de las encuestas de la jornada realizada se consolidaba en un archivo único de Excel para su conteo y organización. Este archivo se le hacía un Backup para la seguridad de la información.

### 6. Diligenciamiento de encuestas

PCI CARNAVAL DE BARRANQUILLA		
<i>FECHA DE JORNADA DE ENCUESTA</i>	<i>MUNICIPIO</i>	<i>NUMERO DE ENCUESTADOS</i>
9-mar	Barranquilla	33
8-abr	Barranquilla	47
9-abr	Barranquilla	48
22-abr	Barranquilla	81
23-abr	Barranquilla	64
29-abr	Barranquilla	71

30-abr	Barranquilla	89
6-may	Barranquilla	38
7-may	Barranquilla	42
<b>TOTAL ENCUESTADOS CARNAVAL DE BARRANQUILLA</b>		<b>513</b>
<b>INDUSTRIAS CULTURALES DE BARRANQUILLA Y DEL ATLANTICO</b>		
<b>FECHA DE JORNADA DE ENCUESTA</b>	<b>MUNICIPIO</b>	<b>NUMERO DE ENCUESTADOS</b>
27-may	Santo Tomas	55
28-may	Soledad	120
3-jun	Baranoa	52
4-jun	Puerto Colombia	100
10-jun	Barranquilla	160
11-jun	Barranquilla	174
<b>TOTAL ENCUESTADOS ICC</b>		<b>661</b>
<b>TOTAL DE ENCUESTADOS</b>		<b>1174</b>

Anexos base de datos de encuestados (Ver anexo digital 4.1)

Consolidado encuestas aplicadas (Ver anexo digital 4.2)

## 7. Documento de análisis

Este documento tiene como objetivo principal el análisis de los resultados obtenidos en el censo y mapeo. Se encuentra estructurado en términos generales en las categorías establecidas en la metodología de mapeos creativos acordadas conjuntamente entre las Universidades del Atlántico, Caldas, la UNAB y la Unión temporal LadoB-CNC y el apoyo de Findeter. Las categorías tenidas en cuenta para

---

el caso de nuestro estudio, son: formación; sostenibilidad y características de la oferta; Política pública; infraestructura; redes; investigación, nuevas tecnologías e innovación. (Ver anexo 5.1)

Resultados estadísticos (Ver anexo 5.2,5.3 y 5.4)

## 8. Registro audiovisual

(Ver anexo digital 6.1)

## 9. Plataforma Web

Para la continuación del censo y mapeo del proyecto se hizo necesaria la implementación de una plataforma web que contuviera los resultados del proyecto y la plataforma que daría continuidad al proyecto. Se encuentra alojada en un servidor virtual con las siguientes especificaciones:

- 50 GB de almacenamiento
- 1 TB de ancho de banda
- Base de datos ilimitadas
- FTP ilimitados
- 50 correos electrónicos

La plataforma web fue diseñada y programada para suplir las necesidades requeridas por el proyecto, partiendo desde una base de programación PHP HTML5 y terminando en una página administrable y gestionada por Wordpress, dando así un fácil manejo de la información que se publicara y se recibirá. La página cuenta con un diseño responsable que se ajusta cualquier medida de pantalla, ya sea teléfonos móviles, tabletas y computadores.

La página principal posee un rápido acceso a los productos de Mapeo y Censado, dejando así la información restante del proyecto ubicada en el menú principal. La página principal también cuenta con un Banner slider para la publicación de infografías y una sección de contenido audiovisual.

Los menús y sub menús se organizaron de la siguiente manera:

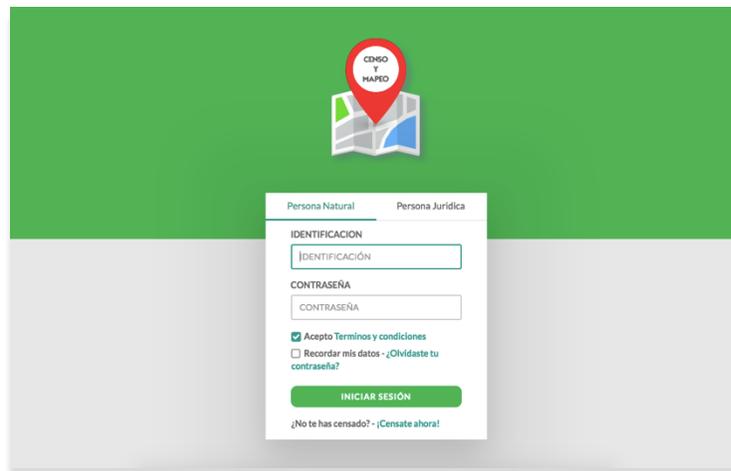


## Resultados 2017 | Registro Audiovisual

- | Estado del arte
- | Estadísticas
- | Propuesta de Acompañamiento

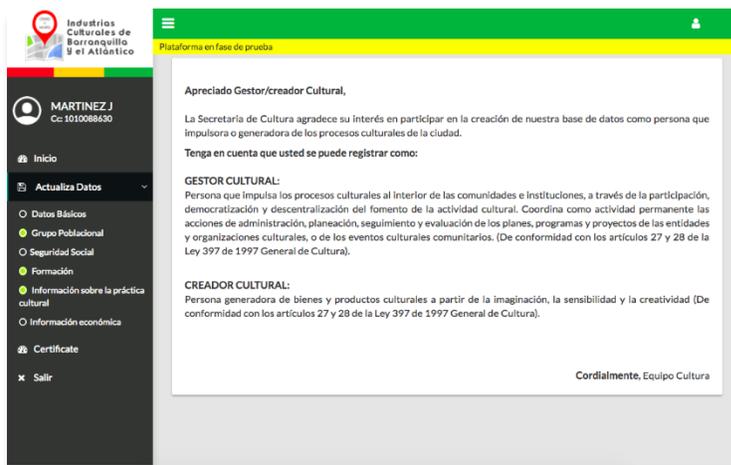
Para la continuación de los censos y posterior certificación de los gestores culturales se diseñó y programó una plataforma donde cada censado tuviera un usuario, se crearon dos tipos de usuarios: Persona

Natural (PN) y Persona Jurídica (PJ). Las PN se les asignó como identificación de usuario su Numero de cedula y para las PJ se les asignó de igual forma el número del NIT de la empresa que representan.



The screenshot shows a login interface for 'CENSO Y MARIO'. At the top, there is a logo featuring a map and a red location pin with the text 'CENSO Y MARIO'. Below the logo, there are two tabs: 'Persona Natural' (selected) and 'Persona Jurídica'. The form contains the following elements:

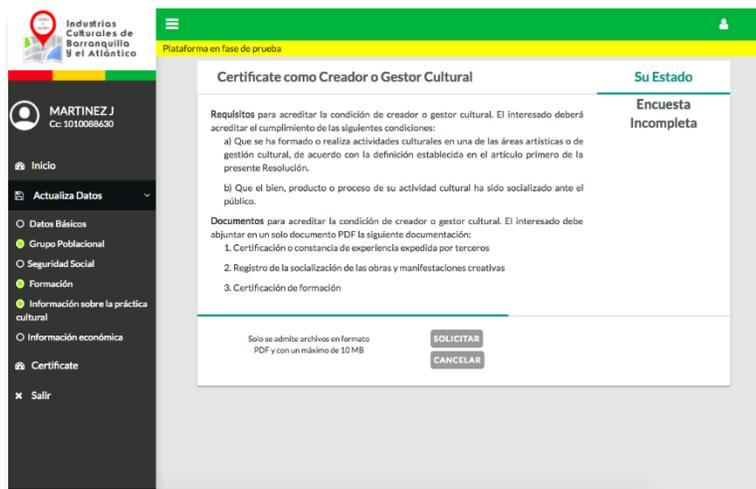
- IDENTIFICACION:** A text input field.
- CONTRASEÑA:** A text input field.
- Acepto Terminos y condiciones**
- Recordar mis datos - ¿Olvidaste tu contraseña?**
- INICIAR SESION** (button)
- Footer text: **¿No te has censado? - ¡Censate ahora!**



Dentro de la plataforma las personas encontraran el censo que deberán llenar para completar el registro en el sistema, estas preguntas se encuentran estructuradas como se contempló en el instrumento de censado.

Para los PN se le agrega la opción de certificarse como Gestor Cultural, en esta opción aparecerán los estados en que se encuentra el proceso de certificación, la carga de soportes solicitados y la opción de descarga del certificado.

En el manejo o administración de la plataforma consta de tres usuarios administradores que se encargarían de manejar la información de las encuestas y certificación, el mapeo y la administración general de los contenidos publicados.



(Ver link online <http://censomapeoba.co/>)

## 10. Mapa interactivo

Se elaboró un mapa interactivo que se anclo a la plataforma web con la cartografía de las industrias culturales y creativas del Carnaval de Barranquilla y el

---

departamento del Atlántico, cuyas características se rige bajo las normas de la plataforma Google maps, herramienta que es utilizada en la confección de la mayoría de mapas culturales, por su versatilidad y su fácil manejo. En el sitio web <http://censomapeoba.co/> se encuentra alojada la cartografía desarrollada para este proyecto. La información ingresada al sistema se localiza en el mapa del Departamento del Atlántico, y tiene la opción de ser visualizada en modo “satelital” o en modo “plan”. El acceso al sitio se podrá hacer desde un PC o Mac; también está habilitado para su acceso desde dispositivos móviles (Smartphones o tabletas).

Con la ayuda de un “filtro de búsqueda” el usuario podrá acceder a la información, afinando su búsqueda por categorías y sub categorías específicas. De igual manera, unos marcadores dispuestos en el mapa, representados por unos íconos diseñados para identificar las diferentes categorías, permitirán al usuario acceder a la información básica de cada uno de los agentes culturales. (Ver link on line <http://mapeo.censomapeoba.co/>)

## 11. Propuesta de acompañamiento

### 11.1. Introducción

El objetivo de esta propuesta general va dirigida a tener en cuenta los resultados y conclusiones del proyecto “Censo y mapa cultural de los agentes, industrias culturales y creativas del carnaval de Barranquilla y el departamento del Atlántico, y llamar la atención en la necesidad de darle continuidad a este proceso sugiriendo un acompañamiento por parte de la Universidad del Atlántico que contemple una agenda con acciones prioritarias a corto, mediano y largo plazo, para impulsar desde las políticas públicas, el desarrollo del sector de la economía creativa de Barranquilla y el Atlántico.

En este sentido y teniendo en cuenta que es un tema reciente y que apenas se acaba de incorporar como un componente del desarrollo económico y social a estos territorios, es que consideramos importante aprovechar la oportunidad de

---

este inicio, para diseñar e implementar conjuntamente entre la academia, el sector público, el sector privado, los agentes, la comunidad y los usuarios finales, estrategias conjuntas para el desarrollo de esta economía creativa en Barranquilla y el Atlántico. Generando desde un comienzo la colaboración, la confianza y el entendimiento entre diversos actores que permitan dar un salto importante en este sector.

En este sentido y teniendo en cuenta los criterios señalados anteriormente, basados en construir conjuntamente este proceso, nos permitimos sugerir unas líneas gruesas de trabajo para seguir acompañándolo.

## **11.2. Líneas de acción estratégicas de acompañamiento**

1.- Elaboración del Plan Maestro para el desarrollo del sector de la economía creativa en Barranquilla y el Atlántico.

Tal como se ha venido ha venido avanzando recientemente a nivel nacional, una acción a desarrollar después de este estudio de censo y mapeo, consiste en la elaboración de un Plan Maestro para el desarrollo del sector de la economía creativa en Barranquilla y el Atlántico. Este proceso consiste muy brevemente, en priorizar las dificultades encontradas en el proceso de censo y mapeo y en la valoración de esas problemáticas, con el objetivo de poder identificar con claridad la agenda pública y sus responsabilidades; la coherencia entre los objetivos, metas y recursos asignados, y definir conscientemente un seguimiento y evaluación sistemática que permita dar continuidad y mejorar los programas exitosos, descartar los inefectivos o diseñar nuevos programas (BID, 2017).

De este plan maestro podría surgir una estrategia sectorial que busque intervenir en las dinámicas económicas del sector y que se desarrolle a partir de una reflexión en torno a estas. Por ejemplo, si se plantea que uno de los grandes objetivos del plan maestro es aumentar el alcance de la circulación de bienes creativos en el territorio, ésta debe centrarse en las variables que la afectan directamente, por ejemplo: las habilidades de los agentes que desempeñan actividades culturales o artísticas y la articulación entre el sector público y privado (Findeter, 2017).

2.- Acciones conjuntas y coordinadas para impulsar estrategias y políticas.

---

Por otro lado y a la par de la elaboración del Plan Maestro, es indispensable adelantar la creación de una acción conjunta y coordinada entre diferentes instituciones, empresas y agentes locales y la aplicación de diferentes instrumentos. No todas las estrategias y políticas pueden ser ejecutadas por una sola institución (pública o privada). En nuestro país podemos encontrar que en el campo de la economía creativa y la cultura, muchas veces se vienen realizando esfuerzos aislados y desarticulados, en el cual no solo se desperdician recursos presupuestales, sino que frustran y desgastan talentos con amplios potenciales de creatividad, innovación y desarrollo. Esto se superaría, una vez se tenga clara la hoja de ruta de impulso al desarrollo de este sector, con la creación de un Consejo o Comité de Economía Creativa del Atlántico y Barranquilla, en el cual se pueda trabajar conjuntamente el Plan maestro, su implementación y enfrentar las barreras que se le presenten al sector: acceso al financiamiento, formación y estímulos al talento, a mercados, regulaciones, derecho de propiedad intelectual, infraestructura y otros.

El mejor ejemplo son dos países líderes en Europa y Latinoamérica en economía creativa, el Reino Unido y Chile, quienes en el 2011 el primero y 2014 el segundo, crearon sus plataformas de articulación y coordinación para impulsar el desarrollo de su economía creativa (BID, 2017).

Esta plataforma, aunada a un modelo de gobernanza sobre la comunidad, con líderes, grupos, sectores, medios y otros actores que generen valor agregado a la actividad cultural, sería un fuerte apoyo para que se convierta el sector en alternativa socioeconómica de desarrollo.

Hoy es imprescindible afrontar este reto de una manera sistémica, más en este campo de la economía creativa en el cual tanto sus productos como los agentes responden a una dinámica de interrelación, de cocreación en muchos casos, y de un alto nivel de innovación y evolución constante. Se necesita articular a muchos actores (BID, 2017)

### 3.- implementación de las políticas o estrategias.

Los instrumentos o mecanismos que se seleccionan para la implementación de la política o estrategia deberán ser priorizados e identificados en el Plan Maestro y articulado con el Consejo o Comité de economía creativa. Dentro de esos

---

instrumentos que pueden tener impacto, es indudable que el de la formación para la economía creativa es fundamental.

Las industrias creativas se fundamentan en el talento y habilidades de las personas que trabajan en ellas, por esta razón la formación y entrenamiento en las artes y negocios son claves para el desarrollo del sector. En el ámbito de la cultura y las industrias creativas personas mejor educadas hacen productos de mejor calidad, a su vez consumidores más educados consumen más y mejores productos culturales y creativos (Findeter, 2017).

Ateniéndonos a la misión de la Universidad del Atlántico, a la fortalezas que se tienen y trayectoria en contar con facultades y programas académicos de formación profesional en diversas áreas artísticas como en música: dos programas, en danza, teatro y artes plásticas, cursos técnicos y artísticos por extensión, programas en gestión cultural, programas de formación profesional empresarial y emprendimientos, así como el acompañamiento de emprendimientos y emprendedores individuales y de pequeñas empresas digitales a través del ViveLab, consideramos que estamos en capacidad de brindar y poner a disposición de los entes territoriales esta fortalezas, para afrontar y comenzar superar este gran vacío de formación encontrado en el estudio.

Para ello consideramos que ofertaríamos la formación, en primer lugar para superar la falta de profesionales en las áreas artísticas en primer lugar; en segundo lugar profesionales en empresas y en habilidades técnicas y empresariales, y en tercer lugar en la formación de diversos oficios patrimoniales y artísticos. Para desarrollar este acompañamiento en formación, haríamos llegar a los entes respectivos la oferta formativa y el modelo de asociación para implementarlo.

Diseñar unas estrategias de acompañamiento de acuerdo a los resultados del mapeo, a fin de fortalecer emprendimientos y emprendedores a través del ViveLab, MAUA, Vicerrectoría de Extensión, Programas de emprendimiento, Programas de artes y gestión cultural, Cursos de Extensión.