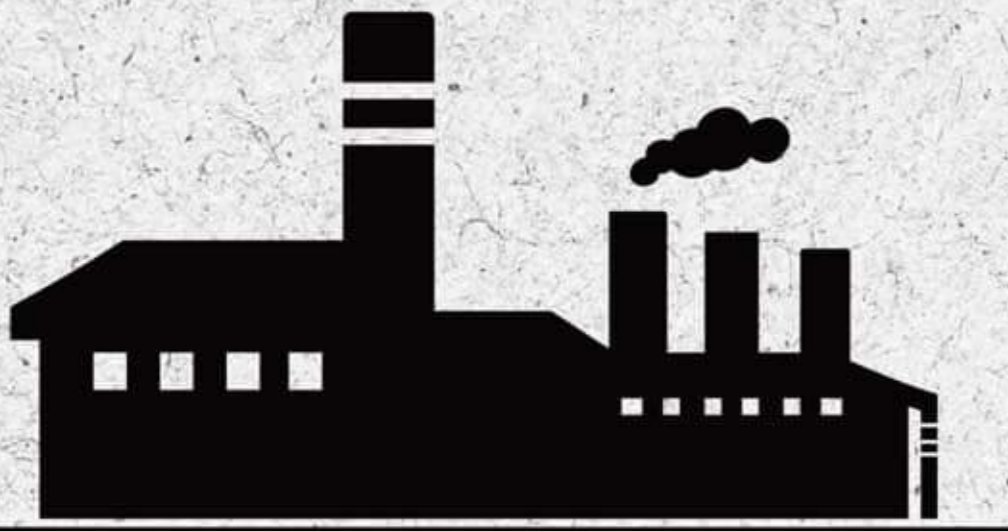


# Mapa de actores

## Oferta

Industrias culturales



## Recursos necesarios

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

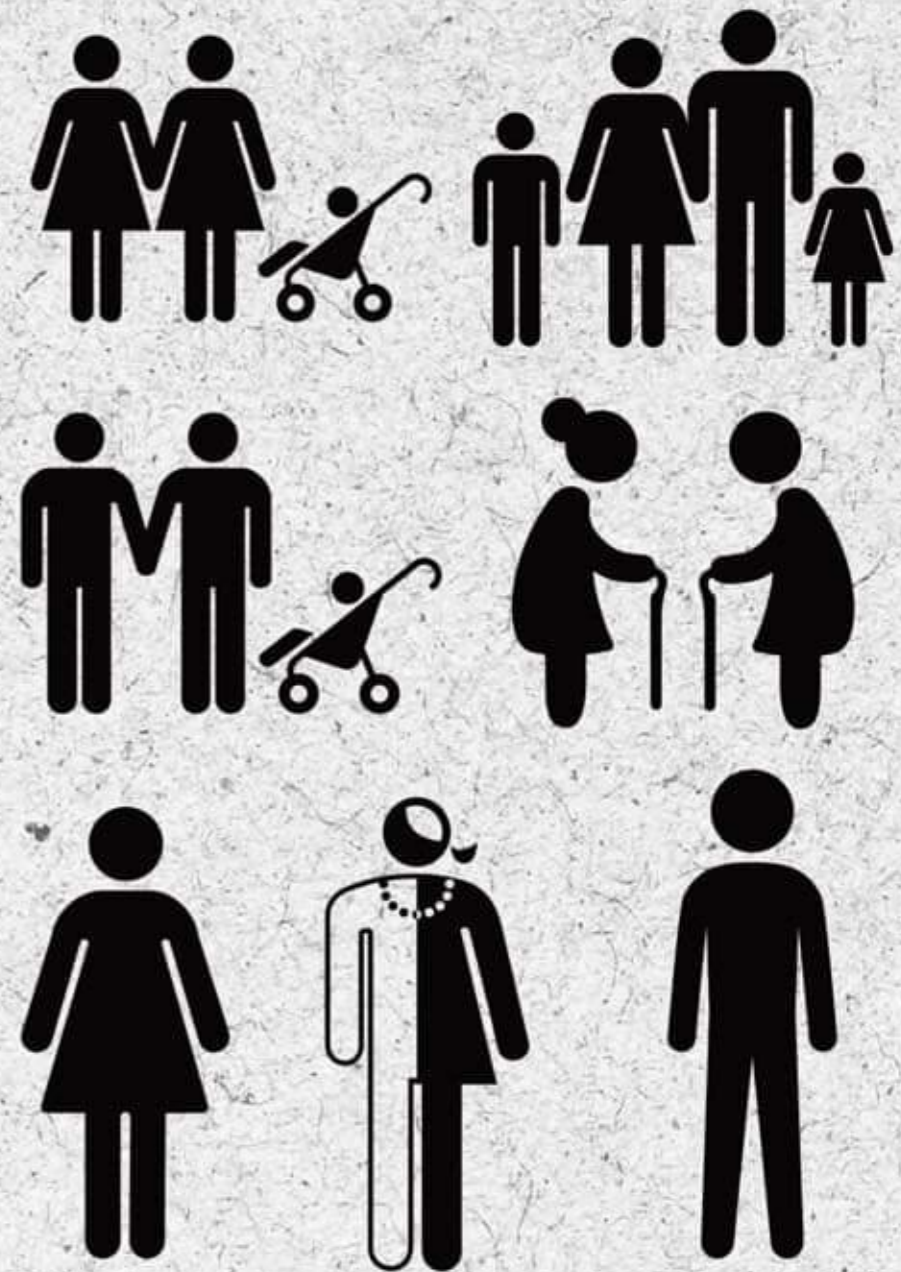
## Barreras

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

Gobierno (regulación e inversión)

## Demanda

Público en general con demandas específicas



# Reto

*Intención*

*Fuente de innovación / Magnitud*

*Tiempo*

Mejorar

Problemática

Entre 2020 y 2022

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

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

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