La economía creativa en el municipio de Morelia, Michoacán, México: un análisis desde el desarrollo económico local

The creative economy in the municipality of Morelia, Michoacán, Mexico: an analysis from the perspective of local economic development

Juan Antonio Color Vázquez[1]
Jorge Víctor Alcaraz Vera[2]
Rubén Chávez Rivera[3]

Recibido: 15 de marzo de 2025 Aprobado: 1 de mayo de 2025
DOI: https://doi.org/10.33110/cimexus200105

Resumen

El propósito de este artículo es presentar un panorama de la situación de la Economía Creativa (EC) en el municipio de Morelia, Michoacán, México, derivado de un análisis de información estadística obtenida del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y contribuir a delinear políticas públicas (PP) que puedan coadyuvar al Desarrollo Económico Local (DEL) del municipio. Los resultados demuestran que tanto las unidades económicas como los empleos generados en el sector de la EC representan alrededor del 3% del total de las unidades económicas y empleos generados en el municipio, por lo cual se considera viable el diseño y la implementación de PP que permitan a los habitantes de Morelia emprender y mejorar empresas pertenecientes a la EC.

Palabras clave: Economía creativa, desarrollo, desarrollo económico local.

Abstract

The purpose of this article is to present an overview of the situation of the Creative Economy (CE) in the municipality of Morelia, Michoacán, Mexico, derived from an analysis of statistical information obtained from the National Institute of Statistics and Geography (INEGI) and to contribute to outlining public policies (PP) that can contribute to the Local Economic Development

1 Autor de correspondencia. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México. ORCID: 0009-0004-7971-810X. Correo electrónico: 9201383x@umich.mx
2 Profesor Investigador adscrito a la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México. ORCID: 0000-0002-9115-5694. Correo electrónico: jorge.alcaraz@umich.mx
3 Profesor Investigador adscrito a la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México. ORCID: 0000-0002-1177-3928. Correo electrónico: ruben.chavez@umich.mx

(LED) of the municipality. The results show that both the economic units and the jobs generated in the EC sector represent around 3% of the total economic units and jobs generated in the municipality, which is why the design and implementation of PP that allow the inhabitants of Morelia to undertake and improve companies belonging to the EC is considered viable.

Keywords: Creative economy, development, local economic development.

JEL: 034, Z11, Z18.

Introducción

En el contexto de los esfuerzos de las naciones por formular una nueva agenda de desarrollo global en respuesta a las repercusiones de la pandemia del Corona 2019 (COVID-19), el concepto de EC, particularmente en el ámbito de las industrias culturales y creativas, se reconoce cada vez más como un catalizador y facilitador del desarrollo. En la sociedad contemporánea, la EC ha surgido como una formidable fuerza transformadora, con un potencial sustancial para el desarrollo que permanece en gran parte sin explotar.

México, en particular el estado de Michoacán y el municipio de Morelia, posee un potencial significativo para la producción, desarrollo y fortalecimiento de las industrias creativas, las cuales pueden contribuir al DEL a través de la creación de un tejido productivo capaz de fortalecer el mercado interno, mitigar la prevalencia del empleo informal, mejorar las condiciones precarias de los empleos formales existentes y fomentar una cultura de emprendimiento creativo entre la población.

Lamentablemente, en Morelia y en país, prevalece una perspectiva tradicional y limitada respecto de los mecanismos para fomentar el DEL. Un claro ejemplo de ello son las barreras que impiden el avance de las actividades creativas como activos económicos viables. A diferencia de otras naciones en las que la producción creativa es un componente fundamental de la economía, en muchas ciudades y entidades de nuestro país no se reconoce su potencial como un importante catalizador económico. Como resultado, las PP destinadas a promover los emprendimientos creativos no se han implementado de manera efectiva.

Acorde a lo anterior, la primera parte del artículo habla sobre lo que significa la EC a partir de la idea de "creatividad". También explica cómo, en el Reino Unido, se empezó a comprender y organizar la información sobre la EC creativa, siendo John Howkins uno de los primeros en investigar y aportar sobre este aspecto.

La segunda sección ofrece un análisis de la EC en el marco internacional y nacional. La siguiente sección presenta una conceptualización sucinta del

DEL y explora la correlación constructiva entre la EC y el DEL. Investiga además los posibles impactos en el progreso social, cultural y ambiental a nivel regional, así como en el fortalecimiento de las capacidades creativas endógenas en el municipio de Morelia, Michoacán, México. Estas influencias también podrían promover la diversificación de otros sectores productivos.

En la cuarta parte, Materiales y Métodos, se muestra la información que, recabada sobre la EC del municipio de Morelia, ayuda a entender cómo la EC puede convertirse en un detonante de procesos que conduzcan al DEL. Luego, se comparten los resultados encontrados, los cuales ayudan a resumir lo que aporta la presente investigación. Por último, se mencionan las fuentes bibliográficas utilizadas para este trabajo.

Conceptualización de la economía creativa

La creatividad y el proceso creativo representan algunos de los aspectos potenciales más avanzados e intrincados inherentes a los seres humanos. La creatividad es una capacidad humana intrínseca y ha existido a lo largo de la historia, estrechamente vinculada a la naturaleza humana misma. Sin embargo, durante un período prolongado, el concepto de creatividad permaneció en gran parte inexplorado y poco investigado. Recién en los últimos años los académicos han comenzado a examinar este tema, generando importantes contribuciones teóricas y avances relacionados con el concepto de creatividad (Esquivias, 2004; O'Toole y Horvát,2024).

En 1998, el Reino Unido lanzó el Mapeo de Industrias Creativas, lo que significó la introducción formal del término "industrias creativas". Este informe delineó trece sectores de actividad distintos, entre ellos la publicidad, la arquitectura, el arte y las antigüedades, la artesanía, el diseño, el diseño de moda, el cine, diversas aplicaciones de software, la música, las artes escénicas, el sector editorial, y la radio y la televisión. Este esfuerzo de clasificación estableció un marco fundacional para definir y cuantificar el sector creativo (British Council, 2019).

El marco conceptual de la economía creativa se atribuye principalmente al académico británico John Howkins (2002), quien la caracteriza como una serie de actividades interconectadas que permiten la conversión de ideas en productos y servicios culturales, cuyo valor se deriva de los elementos de propiedad intelectual inherentes a ellos. Esta economía abarca una amplia gama de sectores en los que el valor de los productos y servicios está intrínsecamente ligado a la propiedad intelectual. Estos sectores incluyen, entre otros, la arquitectura, las artes visuales y escénicas, la artesanía, el cine, el diseño, el sector editorial, la investigación y el desarrollo (I+D), los juegos y juguetes, la moda, la música, la publicidad, el *software*, la televisión y la radio, así como los videojuegos. (Buitrago y Duque, 2013; Windflower, 2023; Kreminsky y Chung, 2024).

Aunque no se ha llegado a una definición definitiva de la EC, se puede encontrar una caracterización ampliamente aceptada en el marco proporcionado por NESTA, el fondo de innovación del Reino Unido. NESTA define la economía creativa como un conjunto de sectores que aprovechan el talento creativo para alcanzar objetivos comerciales. Existe un creciente interés académico por evaluar el alcance de este fenómeno, como lo demuestra la proliferación de diversas metodologías, como ejercicios de mapeo, análisis microeconómicos y macroeconómicos, hojas de ruta estratégicas, matrices de indicadores, evaluaciones de clústeres y la formación de redes internacionales, entre otros enfoques cuantitativos (Rodríguez, 2018). No obstante, existe una importante brecha en la literatura sobre una dimensión crucial de la economía creativa: los componentes esenciales del talento, las habilidades y el conocimiento (British Council, 2019).

Un marco recientemente establecido para la clasificación de la EC es el modelo de círculos concéntricos, formulado por la Fundación Work del Reino Unido. Este modelo prioriza la noción de "valor expresivo", que integra diversas dimensiones, como los valores estéticos, sociales, espirituales, históricos, simbólicos y de autenticidad. Define la distinción entre las industrias culturales y creativas, situándolas en un marco económico más amplio. Además, este modelo subraya la conexión inherente entre la expresión creativa y los derechos de propiedad intelectual, en particular los derechos de autor (United Nations Conference on Trade and Development [UNCTAD], 2008).

Los elementos que constituyen el bloque inicial del modelo de círculo concéntrico deben considerarse un recurso limitado, lo que exige una cuidadosa consideración de los factores de sostenibilidad, como lo ilustran diversos ejemplos de patrimonio cultural. Estos componentes suelen presentar características de bienes públicos, lo que dificulta su provisión y mantenimiento a menos que cuenten con garantías estatales. Además, estos bienes generan externalidades, predominantemente de naturaleza positiva, aunque esta perspectiva puede necesitar ser reevaluada en contextos como los destinos turísticos altamente congestionados. Los bienes y servicios creativos auténticos facilitan el cumplimiento de los derechos de propiedad asociados con la autoría; sin embargo, consideraciones similares pueden aplicarse a aplicaciones específicas (Herrero, 2011).

El segundo elemento del sector cultural se refiere a las industrias culturales, que se distinguen por su capacidad inherente de auto reproducción. Esta categoría incluye ámbitos como la industria editorial y del libro, la música grabada, el sector audiovisual, el cine y diversos medios impresos y audiovisuales, como la prensa escrita, la radio y la televisión (*Íbid*, 2011).

El tercer nivel concéntrico abarca las industrias creativas, que cobran cada vez mayor importancia en el marco del Desarrollo Económico Local (DEL) en lo que respecta a los estudios creativos. En este sector, el talento y los recursos culturales no funcionan como objetivos aislados, sino que sirven como insu-

mos esenciales para la producción de bienes y servicios que pueden no ser de carácter abiertamente cultural. Este sector abarca las actividades de diseño, entre ellas la moda, el diseño de interiores y diversas artesanías, así como los servicios de publicidad y la arquitectura de diseño. Además, incluye numerosos productos vinculados a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como el *hardware*, el *software*, los dispositivos móviles, los videojuegos y las industrias de contenidos en general (***Íbid***, 2011; Windflower, 2023).

Contexto de la economía creativa en México

El avance del crecimiento económico y la evolución de las áreas urbanas a escala global dependen cada vez más de la capacidad de los agentes económicos para generar conocimiento, promover la innovación y cultivar nuevas tecnologías. En este marco, el concepto de EC ha despertado gran interés tanto entre los académicos como entre los profesionales del sector privado, ya que sirve como un mecanismo eficaz para la difusión y generación de conocimiento y avances tecnológicos. Numerosos académicos sostienen que la promoción de la EC podría producir resultados positivos para el DEL de las ciudades (Valdivia y Rodríguez, 2019; Lozano y Méndez, 2019).

En México, la integración de los sectores económico y creativo se ha venido dando desde hace aproximadamente quince años; sin embargo, la evolución de las iniciativas relacionadas se ha caracterizado por una progresión gradual e incremental. Uno de los primeros esfuerzos significativos en este ámbito fue el "Seminario Internacional Indicadores Culturales: su Contribución al Estudio de la Economía y la Cultura", que tuvo lugar en el Centro Nacional de las Artes de la Ciudad de México (CDMX) en 2003. En los últimos años, las industrias creativas han ganado prominencia, con estimaciones que indican que contribuyeron aproximadamente con un 7% al Producto Interno Bruto (PIB) en la última década, acompañado de notables aumentos en la inversión (Castañeda y Garduño, 2017). Actualmente, se han identificado alrededor de 91,388 establecimientos creativos en México, categorizados en nueve sectores. Entre estos, destacan tres industrias: la música y las artes escénicas, que representan el 30% del total de establecimientos; la edición, que comprende el 20%; y la publicidad y el *marketing*, con un 16%. Además de contar con el mayor número de establecimientos, en comparación con el resto, también emplean a un mayor número de personas (British Council, 2019).

La economía creativa y el desarrollo económico local

La EC se ha consolidado como un importante factor de DEL, facilitando la creación de empleo, impulsando la innovación y revitalizando los entornos urbanos. Su influencia en las comunidades se manifiesta en el establecimiento de nuevas empresas y la diversificación del panorama económico local. La

EC potencia significativamente el valor distintivo de las economías locales al priorizar sectores como el diseño, la moda, la música, el arte y la gastronomía. Además, fomenta la colaboración entre diversos actores del ecosistema creativo, promoviendo así la cohesión social y fortaleciendo las redes comunitarias. Asimismo, desempeña un papel fundamental en la atracción del turismo cultural, lo que a su vez contribuye a la generación de ingresos y eleva la proyección internacional de la ciudad (Lozano y Méndez, 2019).

La interacción entre las EC y el DEL de una localidad se evidencia igualmente en la revitalización de espacios abandonados e infraestructura infrautilizada, lo que contribuye positivamente a la regeneración de zonas deterioradas. El fomento de la EC a nivel local genera numerosas ventajas que trascienden el ámbito artístico, influyendo positivamente en el desarrollo económico, cultural, social y urbano. En consecuencia, el fomento de la EC en las comunidades locales se convierte en un factor determinante de DEL (Broto y Pastor, 2024).

En ese sentido, la EC es relevante para el DEL, ya que actúa como catalizador de la innovación, estimula la creación de productos y servicios originales y atrae a inversores y turistas que buscan experiencias únicas (Mercado de la Cosecha, 2024; Rodríguez, 2018).

En resumen, la EC puede y debe actuar como catalizador del desarrollo de un nuevo paradigma cultural, tomando como referencia el marco del DEL. En este contexto, las industrias creativas y culturales desempeñan un papel fundamental a la hora de reflejar las realidades locales y fomentar la identidad distintiva y el desarrollo socio económico de cada localidad (Pizarro, 2015; Bouschery *et al.*, 2023).

El municipio de Morelia: ¿con potencial para el desarrollo de la economía creativa?

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) ha designado a Morelia como uno de los ocho municipios de México miembros de la Red Internacional de Ciudades Creativas de la UNESCO. En 2020, durante una reunión en Mérida, Yucatán, estos municipios se comprometieron a implementar iniciativas diseñadas para impulsar la transformación social, económica y cultural en sus regiones. Esta iniciativa enfatiza el papel de la creatividad y la cultura como componentes fundamentales de la planificación urbana orientada al desarrollo sostenible (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2024b).

Este compromiso se formalizó mediante la firma de una Carta de Intenciones con la Oficina de la UNESCO en México, que también facilitó la constitución de la Red Mexicana de Ciudades Creativas, integrada por los municipios de Ensenada, Guadalajara, Mérida, Morelia, Puebla, Querétaro, San Cristóbal de las Casas y la CDMX, todos ellos integrados con éxito a la Red Internacional de Ciudades Creativas de la UNESCO. En esa ocasión,

estos municipios formalizaron su colaboración como una red mexicana cohesionada, orientada a potenciar la creación, producción, distribución, difusión y accesibilidad de la vida cultural. Además, esta iniciativa busca fomentar las relaciones de cooperación entre los municipios a través del intercambio de experiencias (*Íbid*).

Además, el municipio de Morelia es reconocido como sede destacada de diversos eventos nacionales e internacionales en el ámbito de las industrias creativas. Entre ellos destacan el Festival Internacional de Cine (FICM), el Festival Internacional de Órgano, el Festival de Música Miguel Bernal Jiménez, el Festival Internacional de Danza Folklórica y el Festival Internacional de Guitarra, además de al menos doce festivales culturales adicionales. El municipio también es sede de importantes eventos que celebran la cultura mexicana y local moreliana, entre los que destacan la celebración del Día de Muertos en diversas plazas públicas, las festividades de Semana Santa, en particular la Procesión del Silencio del Viernes Santo, así como las conmemoraciones por el natalicio de José María Morelos y el aniversario de la fundación de la ciudad, entre otras celebraciones culturales (*Íbid*).

Morelia cuenta con un rico patrimonio gastronómico, pues sus tradiciones culinarias fueron reconocidas como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO y es posible encontrar una amplia gama de platillos representativos de la diversidad del interior del estado. Además, en 1991, la UNESCO designó al centro histórico de Morelia como Patrimonio Cultural de la Humanidad, reconociendo sus variados estilos arquitectónicos que encapsulan más de 450 años de historia. Esta designación resalta la importancia de sus 1,113 monumentos y quince plazas, todas las cuales presentan de manera destacada la cantera rosa como elemento fundacional (*Ibid.*).

Materiales y métodos

En este punto, es pertinente mencionar que en el presente trabajo, no se realizaron pruebas o modelos cuantitativos para medir el impacto de la EC en el DEL del municipio de Morelia; sino que, tal y como se mencionó anteriormente, ante el vacío de conocimientos a nivel local en este tema, y la ausencia de información acerca del desempeño de las diferentes industrias creativas, se pretende aportar una base de conocimiento que fundamente, a nivel municipal, la elaboración de iniciativas concretas.

En congruencia con lo anterior, para la realización de esta investigación se consultó la información contenida en la base de datos del Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE), referente a Michoacán (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2024). También se consultó la base de datos de la Oficina Virtual de Información Económica (OVIE) la cual es una plataforma de análisis territorial donde se puede acceder al mapa económico del municipio de Morelia (Oficina Virtual de In-

formación Económica, [OVIE], 2024); esta herramienta virtual forma parte de la plataforma virtual del Instituto Municipal de Planeación de Morelia (IMPLAN), el cuál es un órgano público autónomo especializado en la planeación integral del municipio de Morelia (Instituto Municipal de Planeación de Morelia [IMPLAN], 2021).

La selección del tipo de unidades económicas que fueron contempladas para la investigación, y que define el criterio de inclusión de determinados sectores dentro de la EC de Morelia, se basó en la clasificación denominada "Industrias Creativas" que realizó la plataforma OVIE. La revisión más reciente de este sistema, implementado en 2018, se utilizó para identificar la industria específica en la que opera cada empresa. Esta clasificación es particularmente relevante para determinar su afiliación con las industrias creativas e identificar el subsector específico dentro del dominio creativo al que pertenecen.

Adicionalmente, dicha clasificación se complementa a su vez en el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN) 2018, México 2018-Clasificación Industrial Internacional Uniforme (INEGI, 2024), la cual es la sumatoria de todas las unidades económicas correspondientes a las clases que se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Clasificación de las Industrias Creativas

CLASES DE INDUSTRIAS CREATIVAS (OVIE)		
Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, México 2018, (SCIAN)		
No.	**Código**	**Nombre**
1	323111	Impresión de libros, periódicos y revistas
2	327111	Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza
3	339930	Fabricación de juguetes (fabricación de videojuegos)
4	465915	Comercio al por menor en tiendas de artesanías
5	511111	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos)
6	511112	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos integrada con la impresión)
7	511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas
8	511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión
9	511131	Edición de libros
10	511132	Edición de libros integrada con la impresión
11	511191	Edición de otros materiales
12	511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión
13	511210	Edición de software y edición de software integrada con la reproducción
14	512111	Producción de películas

15	512112	Producción de programas para la televisión
16	512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales
17	512120	Distribución de películas y de otros materiales audiovisuales
18	512130	Exhibición de películas y otros materiales audiovisuales
19	512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video
20	512210	Productoras Discográficas
21	512220	Producción de material discográfico integrada con su reproducción y distribución
22	512230	Editoras de música
23	512240	Grabación de discos compactos (CD) y de video digital (DVD) o casetes musicales
24	512290	Otros servicios de grabación del sonido
25	515110	Transmisión de programas de radio
26	515120	Transmisión de programas de televisión
27	515210	Producción de programación de canales para sistemas de televisión por cable o satelitales
28	519110	Agencias noticiosas
29	519121	Bibliotecas y archivos del sector privado
30	519122	Bibliotecas y archivos del sector público
31	519130	Edición y difusión de contenido exclusivamente a través de internet y servicios de búsqueda en la red
32	519190	Otros servicios de suministro de información
33	541310	Servicios de arquitectura
34	541320	Servicios de arquitectura de paisaje y urbanismo
35	541340	Servicios de dibujo
36	541410	Diseño y decoración de interiores
37	541420	Diseño industrial
38	541430	Diseño gráfico
39	541490	Diseño de modas y otros diseños especializados
40	541510	Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados
41	541810	Agencias de publicidad
42	541830	Agencias de compra de medios a petición del cliente
43	541840	Agencias de representación de medios
44	541850	Agencias de anuncios publicitarios
45	541860	Agencias de correo directo
46	541870	Distribución de material publicitario
47	541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad
48	541920	Servicios de fotografía y videograbación

49	711111	Compañías de teatro del sector privado
50	711112	Compañías de teatro del sector público
51	711121	Compañías de danza del sector privado
52	711122	Compañías de danza del sector público
53	711131	Cantantes y grupos musicales del sector privado
54	711132	Cantantes y grupos musicales del sector público
55	711191	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector privado
56	711192	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector público
57	711311	Promotores del sector privado de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos
58	711312	Promotores del sector público de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos
59	711320	Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que no cuentan con instalaciones para presentarlos
60	711510	Artistas, escritores y técnicos independientes
61	712111	Museos del sector privado
62	712112	Museos del sector público
63	712120	Sitios históricos
64	712190	Grutas, parques naturales y otros sitios del patrimonio cultural de la nación

Fuente: Elaboración propia con datos de SCIAN 2018 (INEGI,2024; OVIE, 2024)

Para la realización del análisis, la posterior interpretación y determinar el número de empleos generados por la EC en el municipio de Morelia, se utilizó una de las variables contenidas en el DENUE:

Tamaño. Todas las empresas en el DENUE son asignadas a una franja de tamaño con su número de empleados de acuerdo con siete categorías. Se utilizaron estas franjas para estimar el número de empleos que generan, con la limitación de que, al utilizar intervalos, se recurrió a la estadística para calcular la media y así asignar un número de empleados específico.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos iniciando con la tabla 2 en la que se presentan marcados en verde todos aquellos sectores que generan más de 100 empleos que son 17, también se presentan marcados con rojo aquellos sectores que de acuerdo con la información del DENUE, no generan un solo empleo.

Tabla 2
Tasa de empleo de la EC en el municipio de Morelia

TASA DE EMPLEOS			
Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, México 2018, (SCIAN)			
No.	**Código**	**Nombre**	**Media de Empleos Generados**
1	323111	Impresión de libros, periódicos y revistas	35
2	327111	Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza	2,239
3	339930	Fabricación de juguetes (fabricación de videojuegos)	43
4	465915	Comercio al por menor en tiendas de artesanías	488
5	511111	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos)	3
6	511112	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos integrada con la impresión)	412
7	511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas	23
8	511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión	0
9	511131	Edición de libros	11
10	511132	Edición de libros integrada con la impresión	11
11	511191	Edición de otros materiales	0
12	511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión	3
13	511210	Edición de software y edición de software integrada con la reproducción	7
14	512111	Producción de películas	0
15	512112	Producción de programas para la televisión	42
16	512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales	23
17	512120	Distribución de películas y de otros materiales audiovisuales	0
18	512130	Exhibición de películas y otros materiales audiovisuales	1,028
19	512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video	0
20	512210	Productoras Discográficas	0
21	512220	Producción de material discográfico integrada con su reproducción y distribución	0
22	512230	Editoras de música	0
23	512240	Grabación de discos compactos (CD) y de video digital (DVD) o casetes musicales	0
24	512290	Otros servicios de grabación del sonido	0

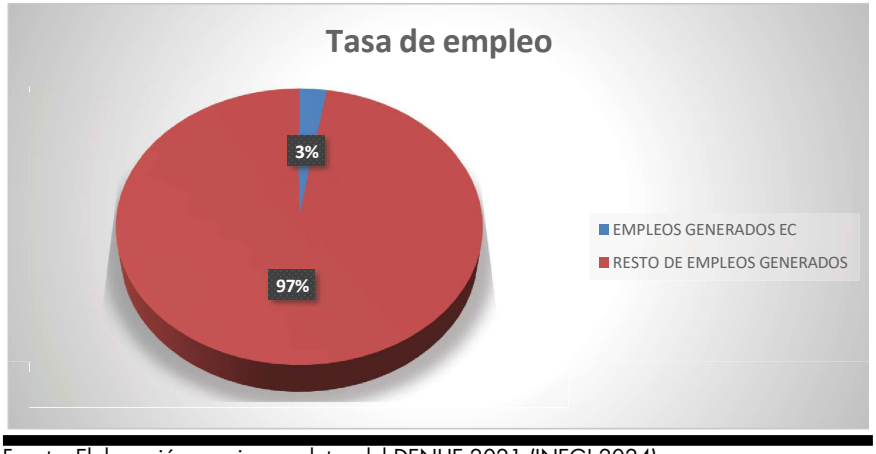
25	515110	Transmisión de programas de radio	175
26	515120	Transmisión de programas de televisión	279
27	515210	Producción de programación de canales para sistemas de televisión por cable o satelitales	0
28	519110	Agencias noticiosas	24
29	519121	Bibliotecas y archivos del sector privado	15
30	519122	Bibliotecas y archivos del sector público	223
31	519130	Edición y difusión de contenido exclusivamente a través de internet y servicios de búsqueda en la red	20
32	519190	Otros servicios de suministro de información	0
33	541310	Servicios de arquitectura	439
34	541320	Servicios de arquitectura de paisaje y urbanismo	0
35	541340	Servicios de dibujo	42
36	541410	Diseño y decoración de interiores	35
37	541420	Diseño industrial	0
38	541430	Diseño gráfico	182
39	541490	Diseño de modas y otros diseños especializados	7
40	541510	Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados	379
41	541810	Agencias de publicidad	395
42	541830	Agencias de compra de medios a petición del cliente	8
43	541840	Agencias de representación de medios	20
44	541850	Agencias de anuncios publicitarios	101
45	541860	Agencias de correo directo	28
46	541870	Distribución de material publicitario	8
47	541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad	117
48	541920	Servicios de fotografía y videograbación	304
49	711111	Compañías de teatro del sector privado	7
50	711112	Compañías de teatro del sector público	8
51	711121	Compañías de danza del sector privado	14
52	711122	Compañías de danza del sector público	0
53	711131	Cantantes y grupos musicales del sector privado	17
54	711132	Cantantes y grupos musicales del sector público	0
55	711191	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector privado	0
56	711192	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector público	0
57	711311	Promotores del sector privado de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	261

58	711312	Promotores del sector público de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	384
59	711320	Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que no cuentan con instalaciones para presentarlos	0
60	711510	Artistas, escritores y técnicos independientes	22
61	712111	Museos del sector privado	7
62	712112	Museos del sector público	215
63	712120	Sitios históricos	0
64	712190	Grutas, parques naturales y otros sitios del patrimonio cultural de la nación	0
TOTAL DE EMPLEOS GENERADOS POR LA ECONOMÍA CREATIVA			**8,104**

Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE 2021 (INEGI,2024).

El gráfico 1 que se muestra a continuación representa lo anterior de manera visual:

Gráfico 1
Porcentaje de empleos creativos respecto al total de empleos en el municipio de Morelia.



Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE 2021 (INEGI,2024).

Con la información obtenida del DENUE, el impacto de la EC en Morelia en términos de generación de empleos es que, el total de empleos del municipio de Morelia y registrados en dicho directorio asciende a 300 790; por su parte, el total de empleos que genera la EC en el municipio son 8 104, lo que representa el 3% del total de los empleos registrados en dicho directorio. La EC abarca una amplia gama de industrias, actividades, bienes y servicios que surgen de los procesos creativos. Estos elementos tienen el potencial de ser monetizados o generar rendimientos económicos, contribuyendo así significativamente al DEL del municipio en general.

A partir de lo anterior y derivado del análisis, detectamos que el sector creativo que más empleos genera es el de la "Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza" con 2 239, ubicándose el 80% de estos empleos en la tenencia de Capula, lo que hace inferir que es un sector importante en la generación de empleos, pero son empleos con un salario promedio muy precario. En esta parte es importante resaltar que, según la información recabada en el DENUE, no aparecen datos relacionados con los artesanos de la tenencia de San Nicolás de Obispo, donde una parte de su población se dedica a la elaboración de molcajetes de forma artesanal, debido a que no cumple con los parámetros que establece el INEGI respecto al mínimo de población requerido para ser considerados como objetivo para recabar la información para el Directorio.

El segundo sector en cuanto a importancia en términos de empleo es el de "Exhibición de Películas y Otros Materiales Audiovisuales", que concentra un total de 1.028 puestos de trabajo. Derivado del análisis de industrias creativas que se realizó, se puede observar que el 90% de esos empleos son generados por la empresa Cinépolis, una trasnacional originaria de Morelia y en donde tiene ubicado su corporativo. En lo que se refiere a los grupos de profesionistas, el sector que genera más empleos es el de "Servicios de Arquitectura" con 439.

Para la realización del análisis y posterior determinación del nivel de salario de la EC, se consultó en la página del INEGI, el apartado de programas de información, y posteriormente se accedió al Censo Económico publicado en el 2019, que contiene los datos recabados en el censo realizado en el año 2018. En dicha página se fueron seleccionando los indicadores respectivos a los códigos de la clasificación que se consideran pertenecen a la EC.

A continuación, en la Tabla 3 se presentan se presentan marcados en verde todos aquellos sectores que tienen un nivel de salario superior a los $9,000 pesos mensuales, los cuales son 5; se presentan marcados con amarillo aquellos sectores que, según la información del DENUE, se presentan como unidades económicas y generan empleos, pero que no aparece información respecto a las percepciones de dichos sectores en los Censos Económicos 2019, por lo que se les asignó un ingreso de $1.00 peso para facilitar el manejo de la base de datos; finalmente, se presentan marcados con rojo aquellos sectores que confirman la información del DENUE de que, al no existir unidades económicas, no generan un solo empleo y, en consecuencia, no hay salarios.

Tabla 3
Nivel de salario de la EC en el municipio de Morelia

NIVEL DE SALARIO			
Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, México 2018, (SCIAN)			
No.	**Código**	**Nombre**	**Nivel de Salario Promedio**
1	323111	Impresión de libros, periódicos y revistas	$6,817
2	327111	Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza	$3,003
3	339930	Fabricación de juguetes (fabricación de videojuegos)	$2,509
4	465915	Comercio al por menor en tiendas de artesanías	$3,323
5	511111	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos)	$1
6	511112	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos integrada con la impresión)	$13,218
7	511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas	$8,375
8	511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión	$0
9	511131	Edición de libros	$3,333
10	511132	Edición de libros integrada con la impresión	$9,719
11	511191	Edición de otros materiales	$0
12	511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión	$1
13	511210	Edición de software y edición de software integrada con la reproducción	$4,500
14	512111	Producción de películas	$0
15	512112	Producción de programas para la televisión	$4,900
16	512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales	$3,555
17	512120	Distribución de películas y de otros materiales audiovisuales	$0
18	512130	Exhibición de películas y otros materiales audiovisuales	$40,734
19	512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video	$0
20	512210	Productoras Discográficas	$0
21	512220	Producción de material discográfico integrada con su reproducción y distribución	$0
22	512230	Editoras de música	$0
23	512240	Grabación de discos compactos (CD) y de video digital (DVD) o casetes musicales	$0

24	512290	Otros servicios de grabación del sonido	$0
25	515110	Transmisión de programas de radio	$9,487
26	515120	Transmisión de programas de televisión	$11,956
27	515210	Producción de programación de canales para sistemas de televisión por cable o satelitales	$0
28	519110	Agencias noticiosas	$5,049
29	519121	Bibliotecas y archivos del sector privado	$5,286
30	519122	Bibliotecas y archivos del sector público	$1
31	519130	Edición y difusión de contenido exclusivamente a través de internet y servicios de búsqueda en la red	$1
32	519190	Otros servicios de suministro de información	$0
33	541310	Servicios de arquitectura	$6,088
34	541320	Servicios de arquitectura de paisaje y urbanismo	$0
35	541340	Servicios de dibujo	$5,361
36	541410	Diseño y decoración de interiores	$8,750
37	541420	Diseño industrial	$0
38	541430	Diseño gráfico	$5,870
39	541490	Diseño de modas y otros diseños especializados	$1
40	541510	Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados	$15,149
41	541810	Agencias de publicidad	$6,359
42	541830	Agencias de compra de medios a petición del cliente	$1
43	541840	Agencias de representación de medios	$1
44	541850	Agencias de anuncios publicitarios	$2,729
45	541860	Agencias de correo directo	$3,301
46	541870	Distribución de material publicitario	$1
47	541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad	$6,139
48	541920	Servicios de fotografía y videograbación	$5,958
49	711111	Compañías de teatro del sector privado	$3,333
50	711112	Compañías de teatro del sector público	$1
51	711121	Compañías de danza del sector privado	$1
52	711122	Compañías de danza del sector público	$0
53	711131	Cantantes y grupos musicales del sector privado	$7,672
54	711132	Cantantes y grupos musicales del sector público	$0
55	711191	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector privado	$0
56	711192	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector público	$0

57	711311	Promotores del sector privado de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	$4,016
58	711312	Promotores del sector público de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	$1
59	711320	Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que no cuentan con instalaciones para presentarlos	$0
60	711510	Artistas, escritores y técnicos independientes	$1
61	712111	Museos del sector privado	$1
62	712112	Museos del sector público	$1
63	712120	Sitios históricos	$0
64	712190	Grutas, parques naturales y otros sitios del patrimonio cultural de la nación	$0

Fuente: Elaboración propia con datos de los Censos Económicos 2019 (INEGI,2024).

En términos del análisis del impacto de la EC en el DEL de Morelia, se observa que el sector que ofrece el mejor nivel de salario es el de "Exhibición de películas y otros materiales audiovisuales" con $40 734.00 al mes; estos salarios corresponden al 90% de empleos que genera Cinépolis, y toda vez a que su sede corporativa se encuentra en Morelia, como se comentó anteriormente, se puede inferir que este nivel de salario es alto debido a que también aquí se les paga a los más altos ejecutivos de esta empresa, lo que afecta de manera positiva la media.

Es importante resaltar que el sector que ofrece el segundo mejor nivel de salario es el de "Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados" con $15 149.00, lo que hace inferir que es un sector que se encuentra en crecimiento, con un salario promedio casi al triple del salario promedio nacional y que se presenta como una opción viable que sirva como base para la implementación de PP para el fomento de la EC en el municipio de Morelia.

Un aspecto negativo para tomar en consideración en el análisis es que, a pesar de que el sector de "Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza" es el que más empleos genera, su nivel de salario es de los más bajos con $3 003.00, salario incluso menor al salario mínimo nacional, lo que confirma que sí hay empleos en el municipio de Morelia, pero muy mal pagados. Debido a lo anterior, también es importante implementar PP que fortalezcan a dicho sector y les permita mejores ingresos.

Finalmente, para la realización del análisis e interpretación de lo referente al número de unidades económicas que integran el ecosistema emprendedor creativo se utilizó otra variable del DENUE:

Sector. Todas las empresas incluidas en el DENUE están categorizadas según un código definido por el SCIAN. La versión más reciente se utilizó para identificar las industrias en las que funcionan estas empresas, con un enfoque

específico en determinar su inclusión en las industrias creativas y determinar sus respectivas afiliaciones al subsector creativo.

En la tabla 4 que se muestra a continuación, se presentan marcados en verde todos aquellos sectores que tienen establecidas más de 50 unidades económicas en el municipio de Morelia, las cuales son 5; también se presentan marcados con rojo aquellos sectores que, de acuerdo con la información del DENUE, no tienen establecida ninguna unidad económica.

Tabla 4
Unidades económicas de la EC en el municipio de Morelia.

ECOSISTEMA EMPRENDEDOR			
Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, México 2018, (SCIAN)			
No.	**Código**	**Nombre**	**Unidades Económicas**
1	323111	Impresión de libros, periódicos y revistas	10
2	327111	Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza	734
3	339930	Fabricación de juguetes (fabricación de videojuegos)	7
4	465915	Comercio al por menor en tiendas de artesanías	161
5	511111	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos)	1
6	511112	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (edición de periódicos integrada con la impresión)	7
7	511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas	2
8	511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión	0
9	511131	Edición de libros	2
10	511132	Edición de libros integrada con la impresión	2
11	511191	Edición de otros materiales	0
12	511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión	1
13	511210	Edición de software y edición de software integrada con la reproducción	2
14	512111	Producción de películas	0
15	512112	Producción de programas para la televisión	3
16	512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales	2
17	512120	Distribución de películas y de otros materiales audiovisuales	0
18	512130	Exhibición de películas y otros materiales audiovisuales	12
19	512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video	0
20	512210	Productoras Discográficas	0
21	512220	Producción de material discográfico integrada con su reproducción y distribución	0

22	512230	Editoras de música	0
23	512240	Grabación de discos compactos (CD) y de video digital (DVD) o casetes musicales	0
24	512290	Otros servicios de grabación del sonido	0
25	515110	Transmisión de programas de radio	12
26	515120	Transmisión de programas de televisión	6
27	515210	Producción de programación de canales para sistemas de televisión por cable o satelitales	0
28	519110	Agencias noticiosas	3
29	519121	Bibliotecas y archivos del sector privado	5
30	519122	Bibliotecas y archivos del sector público	13
31	519130	Edición y difusión de contenido exclusivamente a través de internet y servicios de búsqueda en la red	1
32	519190	Otros servicios de suministro de información	0
33	541310	Servicios de arquitectura	42
34	541320	Servicios de arquitectura de paisaje y urbanismo	0
35	541340	Servicios de dibujo	9
36	541410	Diseño y decoración de interiores	6
37	541420	Diseño industrial	0
38	541430	Diseño gráfico	52
39	541490	Diseño de modas y otros diseños especializados	2
40	541510	Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados	23
41	541810	Agencias de publicidad	53
42	541830	Agencias de compra de medios a petición del cliente	1
43	541840	Agencias de representación de medios	1
44	541850	Agencias de anuncios publicitarios	7
45	541860	Agencias de correo directo	2
46	541870	Distribución de material publicitario	1
47	541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad	34
48	541920	Servicios de fotografía y videograbación	93
49	711111	Compañías de teatro del sector privado	2
50	711112	Compañías de teatro del sector público	1
51	711121	Compañías de danza del sector privado	3
52	711122	Compañías de danza del sector público	0
53	711131	Cantantes y grupos musicales del sector privado	4
54	711132	Cantantes y grupos musicales del sector público	0
55	711191	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector privado	0

56	711192	Otras compañías y grupos de espectáculos artísticos del sector público	0
57	711311	Promotores del sector privado de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	18
58	711312	Promotores del sector público de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que cuentan con instalaciones para presentarlos	15
59	711320	Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares que no cuentan con instalaciones para presentarlos	0
60	711510	Artistas, escritores y técnicos independientes	5
61	712111	Museos del sector privado	2
62	712112	Museos del sector público	11
63	712120	Sitios históricos	0
64	712190	Grutas, parques naturales y otros sitios del patrimonio cultural de la nación	0
TOTAL DE UNIDADES ECONÓMICAS DE LA EC			**1,373**

Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE 2021 (INEGI,2024).

El gráfico 2 que se muestra a continuación, representa lo anterior de manera visual:

Gráfico 2
Porcentaje de unidades creativas respecto al total de unidades económicas en el municipio de Morelia.

Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE 2021 (INEGI,2024).

Se puede observar, en términos del impacto de la EC en el DEL de Morelia, que el total de unidades económicas establecidas y registradas en el DENUE asciende a 47 400; por otra parte, el total de unidades económicas que

genera la EC en el municipio son 1 373, lo que representa aproximadamente el 3% del total de las unidades económicas registradas en dicho directorio.

Se destaca que el sector creativo que más unidades económicas aporta a la EC del municipio es el de la "Fabricación de artículos de alfarería, porcelana y loza" con 734, del cual el 90% se encuentran establecidas en la tenencia de Capula.

Finalmente, se observa que el segundo sector con más unidades económicas establecidas en el municipio es el de "Comercio al por menor en tiendas de artesanías" con 161. Es importante resaltar que, sumadas las unidades económicas de los dos últimos sectores mencionados, representan alrededor del 65% del total de las unidades económicas creativas, y que ambos sectores tienen en común el hecho de que su actividad primordial se enfoca en las artesanías. Por lo tanto, es necesario enfatizar en la elaboración de propuestas de PP que permitan fortalecer y desarrollar a los artesanos del municipio.

Discusión

En el contexto del análisis comparativo con los resultados de estudios similares en otras partes del mundo, se tiene que las industrias culturales y creativas del continente africano han experimentado una importante expansión en los últimos años. Cabe destacar que el sector informal representa un segmento particularmente dinámico de la EC de África. En consecuencia, para los jóvenes africanos, la EC informal ofrece oportunidades de empleo, emprendimiento y desarrollo de habilidades, lo que facilita la realización de todo su potencial dentro del sector creativo (UNESCO, 2024a).

El este de Asia por su parte se ha distinguido notablemente por la adopción del concepto de EC, algo que se hace particularmente patente en economías de rápido crecimiento como Singapur, Hong Kong, Corea del Sur y Taiwán. Si bien ya no es posible clasificar inequívocamente a estas naciones como economías en desarrollo, sus experiencias ofrecen valiosas perspectivas, en particular si se tiene en cuenta que sus estrategias de EC se establecieron en centros urbanos a fines de los años 1990 (*Íbid,* 2014).

La Comisión Europea (CE) ha subrayado la importancia de la EC en el fomento del empleo de calidad, señalando que en 2009 más de 6.4 millones de personas en la Unión Europea (UE) estaban empleadas en este sector, lo que representa aproximadamente el 3% del empleo total. La CE informó de que en 2003 la EC contribuyó con alrededor del 2.6% del PIB de la UE y apoyó el empleo de unos cinco millones de personas. Un análisis reciente realizado por TERA Consultants estima que en 2008 este sector generó aproximadamente 560 000 millones de euros en valor añadido y representó aproximadamente 8.5 millones de puestos de trabajo, lo que equivale al 4.5% del PIB de la UE y al 3.8% de la fuerza laboral. Cabe destacar que, en algunos

Estados no miembros de la UE como el Reino Unido, la contribución del sector al PIB superó el 6%, mientras que en otros que sí lo son, como Francia, fue de aproximadamente el 5%, en Alemania alrededor del 4.2%, en Italia el 3.8% y en España el 3.6%. Es importante señalar que estas contribuciones corresponden únicamente a actividades tradicionales, las cuales abarcan sectores como el editorial, la música, el vídeo, el *software* y las actividades relacionadas con la informática (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo [PNUD], 2014).

El panorama de la EC en América Latina y el Caribe (ALC) presenta un notable grado de heterogeneidad. Países como Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Cuba han establecido marcos para la EC, mientras que México, Perú y Uruguay están en las etapas preliminares de reconocimiento del potencial de este sector. Por el contrario, Bolivia, Ecuador, Paraguay, Venezuela y las naciones de América Central aún no han adoptado dicho reconocimiento. Esta variación puede atribuirse a un contexto histórico en el que la cultura ha estado estrechamente asociada con la calidad de vida y los derechos sociales, a menudo independientemente de los resultados económicos.

Desde una perspectiva política, la producción, distribución y consumo cultural se conceptualizan de maneras que no se correlacionan estrictamente con el desempeño económico. En consecuencia, el reconocimiento de la cultura como un activo económico es un desarrollo relativamente reciente y es recibido con cierta vacilación por numerosos artistas y creadores. Varias iniciativas dentro de la región demuestran un esfuerzo por tender un puente entre estas perspectivas duales, probablemente con un enfoque más intencional que el observado en otros contextos geográficos (UNESCO, 2024a).

En relación con las experiencias en otros estados y/o ciudades del país, con estrategias que puedan considerarse exitosas en EC, la falta de investigación y de información estadística acerca del estado reciente de la EC en México, provenientes de fuentes oficiales y/o reconocidas por la literatura constituye el principal obstáculo para promover y justificar los cambios que permitan aumentar la inversión y apoyo hacía las industrias creativas y culturales. Y es que, a pesar de la fuerza de la EC en México, no todos los estados y/o ciudades del país son iguales en términos de su potencial. Al respecto, una investigación de Santamaría *et al.,* (2022), descubrió que la CDMX y la ciudad de Guadalajara están teniendo un desempeño muy superior al de otras ciudades en la mayoría de las industrias creativas definidas en la tabla 1 de este trabajo, agrupadas en ese estudio por sectores económicos de referencia y criterios de orden jurídico.

Por otra parte, es un hecho que la EC incide en el DEL desde dos perspectivas complementarias. La primera es una perspectiva microeconómica interna que se centra en las entidades creativas individuales y su dinámica dentro del marco del mercado. Esta perspectiva subraya la importancia de los consumidores culturales y sus interacciones con la producción creativa. La segunda, una perspectiva macroeconómica, investiga la EC como un sistema cohesivo

(Dator, 2017). Este enfoque implica un análisis de las interacciones de una nación con los mercados externos, reconociendo que **é**stos también ofrecen oportunidades de desarrollo para las entidades y los actores clave a nivel local, como se observa en la dinámica interna de cada mercado (Runco, 2023).

Finalmente es pertinente mencionar que la EC impacta positivamente en el DEL, ya que la EC fomenta la innovación y la creatividad en la dinámica de las relaciones interpersonales, la gestión ambiental, la participación comunitaria y la gobernanza, todo ello a nivel local. La EC es crucial para el análisis crítico de los movimientos sociales, la identificación de las necesidades de la comunidad y la formulación de un marco económico innovador que posibilita el arraigo de la gente en sus comunidades. En este marco, de la EC emanan los principios fundamentales de un DEL responsable, centrado en mejorar el bienestar y garantizar la sostenibilidad (Low *et al.,* 2024; Beara y Dubovicki, 2023).

Conclusiones

La EC representa una iniciativa individual que puede influir tanto de manera positiva como negativa en los contextos sociales, económicos y ambientales donde se lleva a cabo. Esta actividad puede fomentar colaboraciones constructivas entre los diversos actores involucrados, ya sean aquellos que participan de manera activa o quienes, de forma pasiva, se ven impactados o beneficiados por las acciones creativas. Además, tiene el potencial de generar empleos productivos y dignos, y puede ser objeto de estudio en el ámbito académico, así como influir en la formulación de políticas públicas enfocadas en el DEL.

La EC se presenta como una opción para adaptar nuevas formas de producción y consumo en el municipio de Morelia. Una de las características de la EC es su capacidad para innovar en métodos de producción, insumos, productos y procesos. También busca la armonía y la sinergia entre lo tradicional y lo moderno, teniendo como eje central la creatividad; por lo tanto, puede aplicarse tanto en oficios ancestrales como la elaboración de artesanías, como en profesiones más recientes, como el diseño de *software*.

Se concluye por tanto que la dinámica de la EC en el municipio de Morelia se presenta como un sistema desarticulado, aunque en crecimiento en ciertos sectores. Sin embargo, algunos otros sectores se encuentran rezagados. Dado que la mayoría de los emprendimientos derivados de la EC en Morelia pertenecen al sector terciario, se debería concentrar el esfuerzo en potenciar las capacidades locales y evitar desperdiciar recursos en promover o implementar sectores nuevos, como las industrias pesadas.

Acorde al análisis efectuado, algunas propuestas concretas para el sector creativo de Morelia son las siguientes:

1. Revisar el régimen de incentivos y beneficios fiscales a los emprendimientos creativos en los tres niveles de gobierno y proponer mejoras para que se disminuyan ciertos obstáculos a la actividad emprendedora.
2. Analizar y restructurar los procedimientos para la realización de los tramites y procesos burocráticos necesarios para iniciar los emprendimientos creativos de tal manera que permitan reducir los tiempos de respuesta o de validación.
3. Incentivar y promover el financiamiento en proyectos emprendedores creativos, no sólo a través de canales como la banca privada, sino también por medio de la banca de desarrollo.
4. Revisar y fortalecer la legislación a nivel local en materia de desarrollo económico, implementar leyes que incentiven y premien las buenas prácticas en la EC.
5. Promover la creación de redes específicas de emprendedores creativos que les permitan conectarse a niveles local, estatal, regional y nacional, así como también que se fomente el intercambio de experiencias y asesoría entre los mismos emprendedores nóveles y los empresarios consolidados.

Respecto a las futuras líneas de investigación, éstas se pueden abordar desde una perspectiva interdisciplinaria, como pudieran ser:

1. En el ámbito de la Gestión de la Administración Pública, indagar sobre las causas por las cuales no se aplica correctamente el estado de derecho de la legislación existente en materia de EC y el impacto social que esto genera.
2. En la esfera de las PP para el Desarrollo Social, estudiar la relación entre las competencias creativas inherentes al ser humano, con variables como los niveles de aprendizaje, trayectorias profesionales y desempleo.
3. En el campo de la política económica, realizar una investigación para conocer, analizar y comparar las características de las diferentes actividades emprendedoras pertenecientes a la EC, que se realizan en el municipio de Morelia y en el estado de Michoacán.

Bibliografía

Beara, M., and Dubovicki, S. (2023). The Polak Game and the Futur´s of Education – Are University Students Optimists or Pessimists about the Future of Education? Journal of Futures Studies, 27(4), 29–41. https://doi.org/10.6531/JFS.202306_27(4).0003

British Council (2019). Habilidades para la economía creativa: necesidades, formación y estilos de aprendizaje en México. British Council. https://www.britishcouncil.org.mx/sites/default/files/reporte_creative_collective.pdf

Bouschery, S. G., Blazevic, V. and Piller, F. T. (2023). Augmenting human innovation teams with artificial intelligence: Exploring transformer-based language models. Journal of Product Innovation Management, 40(2), 139–153. https://doi.org/10.1111/jpim.12656

Broto, O. y Pastor, J. (2024). Economía Creativa para el desarrollo sostenible. Innova&Acción y Weaddyou Creative Company. https://innovayaccion.com/wp-content/uploads/2022/03/INFORME-ECONOMIA-CREATIVA-INNOVAYACCION.pdf

Buitrago, F. y Duque, I. (2013). La economía naranja. Una Oportunidad Infinita (Primera ed.). https://publications.iadb.org/es/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita

Castañeda, E. y Garduño, B. (2017). Mapa de las industrias creativas en México. Proyección para Centro. Economía Creativa, 4(7), 118-166. https://economiacreativa.centro.edu.mx/wp-content/uploads/2024/10/EC7_Completo.pdf

Centro de Cultura Digital, British Council y Banco Interamericano de Desarrollo (2024, 30 de noviembre). Acerca de Mapa transmedia. Centro de Cultura Digital. https://compascreativo.centroculturadigital.mx/acerca-de.html

Dator, J. (2017). Introducción a los estudios de futuros. Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa (CIEC), 5(47), 3- 23.https://www.centro.edu.mx/PDF/CIEC/cuadernos/CuadernoCIEC_47_Jim-Dator.pdf

Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria, 5(1), 1-17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Herrero, L.C. (2011). La contribución de la cultura y las artes al desarrollo económico regional. Investigaciones Regionales, (19), 177-202. https://www.redalyc.org/pdf/289/28918214010.pdf

Howkins, J. (2002). The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. (Primera ed.). https://archive.org/details/creativeeconomyh0000howk_k3z2

Instituto Municipal de Planeación de Morelia (2021). Plan Municipal de Desarrollo. Morelia 2021-2024. H. Ayuntamiento de Morelia, 2021 – 2024. https://transpfiles.morelia.gob.mx/ArchivosTranspMorelia/IMPLAN/PMD_2021_2024_VersionIlustrada.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2024). DENUE Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas. [Base de datos]. https://www.inegi.org.mx/app/mapa/denue/?ag=17

Kreminsky, M. and Chung, J. J. Y. (2024, March). Intent Elicitation in Mixed-Initiative Co-Creativity. Ponencia presentada en el Joint Proceedings of the ACM IUI Workshops 2024, Greenville, South Carolina, Estados Unidos. https://mkremins.github.io/publications/Patchwork_HAIGEN2024.pdf

Lozano, K.M. y Méndez, P. (2019). Desarrollo local y economía creativa: iniciativas y nuevos aprovechamientos en el caso del estado de Jalisco (México). En J.A. Márquez y J. L. Llamas (Directores). Hélices y anclas para el desarrollo local. (pp. 211-222). Universidad de Cartagena de Indias (Colombia), Universidad de Huelva (España) y Diputación de Huelva. https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/17416

Low, J. Y., Antlej, K., Garvey, E. C. and Wang, Q. J. (2024). Recreating Digital Context: Navigating the future of food sensory studies through recent advances and applications. Current Opinion in Food Science, 57, 101176. https://doi.org/10.1016/j.cofs.2024.101176

Mercado de la Cosecha (2024, 30 de enero). Estrategias para el desarrollo económico local. Mercado de la Cosecha. https://www.mercadodelacosecha.com/modorural/estrategias-para-el-desarrollo-economico-local/

Oficina Virtual de Información Económica Morelia (2024). IMPLAN. [Base de datos]. https://www.oviemorelia.gob.mx/#!

O'Toole, K. and Horvát, E.Á. (2024). Extending human creativity with AI. Journal of Creativity, 34(2), 100080. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100080

Pizarro, G. (2015). La economía creativa para la construcción de la nueva cultura. Euroamericano VIII Campus de Cooperación Cultural. https://studylib.es/doc/6406279/la-econom%C3%ADa-creativa--para-la-construcci%C3%B3n-de-la.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2014). Informe sobre la economía creativa 2013. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230576

Rodríguez, L. I. (2018). Economía creativa en América Latina y el Caribe: Mediciones y desafíos. (Nota técnica no.IDB-TN-01488). Banco Interamericano de Desarrollo. https://publications.iadb.org/es/economia-creativa-en-america-latina-y-el-caribe-mediciones-y-desafios

Runco, M. A. (2023). AI can only produce artificial creativity. Journal of Creativity, 33(3), 100063. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100063

Santamaría, E., Castro, C., Ávila, J.E., Abud, A.E., Alarcón, K. y Bringas, J.R. (2022). Economía Creativa. México y su impacto en la economía nacional. Desempeño de las industrias basadas en el derecho de autor: cálculo del 2004 al 2019. Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. https://acortar.link/HDKef3

United Nations Conference on Trade and Development (2008). Creative Economy Report 2008: The challenge of assessing the creative economy towards informed policy-making. https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer_en.pdf

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2024a, 17 de noviembre). Fondo Internacional para la diversidad cultural. UNESCO Diversidad de las Expresiones Culturales. https://www.unesco.org/creativity/es/international-fund-cultural-diversity

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2024b, 17 de noviembre). Diversidad de las expresiones culturales. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://www.unesco.org/creativity/es

Valdivia, M. y Rodríguez, I. (2019). Economía creativa y salarios urbanos en México. Problemas del Desarrollo, 50 (196), 83-111. https://doi.org/10.22201/iiec.20078951e.2019.196.61974

Windflower, W. (2025, 16 de marzo). For the love of the game. The Analytics Engineering Roundup. https://roundup.getdbt.com/p/for-the-love-of-the-game