

Las Industrias Creativas Digitales



Desde la mitad del siglo XX, los académicos en Europa, particularmente de Alemania, evidenciaron transformaciones experimentadas al interior de la sociedad. Este cambio mostraba una presencia en la economía, cada vez más fuerte, de las industrias relacionadas con la producción y reproducción de material asociado con la cultura y el entretenimiento.

La emergencia de un mundo digital a finales del siglo XX e inicios del XXI cambió de forma significativa la estructura de estas industrias. En los últimos años de la década del noventa, el Partido Laborista de Inglaterra planteó la necesidad de utilizar un nuevo concepto que diera cuenta de los cambios de las industrias de la cultura y el entretenimiento: las industrias creativas.

Más allá del debate teórico, que está lejos de acabar, es importante señalar que la economía actual, que ha recibido nombres como “post-industrialización” o “sociedad del conocimiento y la información”, ha generado transformaciones muy fuertes en las industrias. La emergencia de un mundo social digital es una manifestación de estos cambios.

Definición de Industrias Creativas Digitales

Su dilucidación no es estándar y depende de los países y las necesidades que busca responder. A grandes rasgos se podría definir las industrias creativas como el sector de la economía centrada en la generación de ideas, conocimiento e innovación con un eje en la creatividad humana como motor de la producción.

Desde esta perspectiva, la Unesco precisa las Industrias Creativas Digitales (ICD) como aquellas industrias que, empleando medios digitales, combinan la creación, producción, post-producción y comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural.

En el encuentro Colombia 4.0 v. 2018, el Observatorio TI encontró una variedad de ICD que fusionan su actividad digital con actividades de sectores como el educativo y la selección de personal.

Es el caso de Flipwit, un software creado para establecer una interacción entre la audiencia y el expositor. La aplicación permite realizar comentarios sobre la exposición en tiempo real y visualizarlos en el grupo de manera inmediata. El objetivo es lograr una interacción más eficiente, mejorar la información y construir una comunicación más fluida. Finalmente, la idea de Flipwit es implementar este software en los colegios y las universidades del país.

Entretanto, TR3S es un software creado para ayudar a las empresas y entidades a realizar el proceso de selección de los empleados de forma más eficiente. La idea detrás de su desarrollo es automatizar el proceso de selección para construir un histórico de cada uno de los postulados, de tal manera que al abrir nuevos procesos de selección no se parta desde cero.

Productos de industrias creativas digitales

- Producción de videojuegos, animación digital y desarrollo web, de software y aplicaciones.
- Producción de arte digital (visual y audiovisual) y marketing digital.
- Creación y producción de videos de anuncios, entretenimiento, comerciales, clases y programas de televisión.
- Edición de libros en formatos digitales y publicaciones periódicas en formato digital.
- Producción de podcast, creación y edición musical y grabación profesional de sonido.