

EDUCACIÓN SUPERIOR EN CULTURA Y  
CREATIVIDAD EN COLOMBIA  
OBSERVATORIO DE CULTURA Y ECONOMÍA  
DICIEMBRE DE 2019

## **Ministerio de Cultura**

Carmen Inés Vásquez Camacho  
Ministra de Cultura

Pedro Felipe Buitrago Restrepo  
Viceministro de la Creatividad y la Economía Naranja

José Ignacio Argote López  
Viceministro de Fomento Regional y Patrimonio

Claudia Isabel Victoria Niño Izquierdo  
Secretaria general

Adriana González Hassig  
Coordinadora Grupo de Emprendimiento Cultural

Juan Felipe Parra Osorio  
Asesor para la Línea de Información y Conocimiento

Christian Camilo Navarro Vega  
Guido Mauricio Alvarado Plata  
Pedro Figueroa Vélez  
Nathaly Ruiz Guzmán  
Línea de Información y Conocimiento

## **Universidad Jorge Tadeo Lozano**

Cecilia María élez White  
Rectora

Margarita María Peña Borrero  
Vicerrectora Académica

Nohemy Arias Otero  
Vicerrectora Administrativa

Julián López Murcia  
Decano de la Facultad de Ciencias Sociales

Santiago Trujillo Escobar  
Director de la Maestría en Gestión y Producción  
Cultural y Audiovisual / Coordinador académico del  
Observatorio de Cultura y Economía

Diana Cifuentes Gómez  
Coordinadora Misional Observatorio de Cultura y  
Economía

Maribel Cortez Suarez  
Coordinadora Académica Programa Cine y Televisión  
/Coordinadora Administrativa Observatorio de Cultura  
y Economía

### **Autores:**

Diana Cifuentes Gómez  
Karla Velandia Castaño

BOGOTÁ, D. C. 2019

República de Colombia  
Observatorio de Cultura y Economía

## Introducción

En Colombia en los últimos años se ha avanzado en la caracterización del ecosistema cultural y creativo. Se ha avanzado en la identificación de su aporte económico y se ha medido el consumo cultural a través de encuestas y sistemas estadísticos de información. También se han realizado investigaciones que dan cuenta de la historia y que analizan la producción de contenidos en diversos sectores culturales, como por ejemplo el cine, la literatura o la televisión.

A pesar de estos avances, poco se ha analizado el conjunto de la abundante oferta formativa que ha surgido por lo menos en las dos últimas décadas en el país y que obedece al surgimiento de nuevos sectores productivos y a enormes cambios en materia tecnológica que han posibilitado nuevas formas de creación y comunicación. La presente investigación se propone analizar cuál es la oferta en educación superior actualmente en Colombia y entender cómo se enmarca en los modelos que se han diseñado desde la teoría económica para clasificar los sectores culturales y creativos de acuerdo a su valor simbólico y su valor económico.

En su operación cada sector requiere una multiplicidad de personas dedicadas a diversas labores en el ámbito de la creación, pero también a desempeñar otros roles dentro de la cadena de valor, relacionados por ejemplo con la distribución y la circulación de los contenidos culturales. En Colombia, la educación superior se ha concentrado sobretodo en el ámbito de la creación. Interesa analizar también cómo se cubre otro tipo de formación necesaria para dinamizar el ecosistema o si, por el contrario, existen vacíos formativos en otros eslabones de la cadena de valor. También interesa conocer la oferta por subsectores y analizar el grado de concentración geográfica de la oferta, entre otros aspectos que pueden ayudar a detectar necesidades en materia de cualificación, y en la formación para la generación de competencias requeridas para el desarrollo sectorial.

## Objetivo

Identificar y caracterizar la oferta de educación superior en Colombia en disciplinas asociadas al sector cultural y creativo.

### *Objetivos Específicos*

1. Identificar los programas ofertados en disciplinas pertenecientes al sector cultural y creativo y determinar su distribución geográfica y la oferta por los grupos y sectores definidos desde la política de fomento a la economía cultural y creativa (economía naranja).
2. Identificar y analizar la oferta de programas de soporte necesarios para el desarrollo de diversos sectores del sector cultural y creativo.
3. Realizar un análisis de la configuración de los programas siguiendo el modelo de sector de círculos concéntricos del economista David Throsby para determinar el nivel de oferta formativa asociada a disciplinas nucleares en contraposición al de las industrias culturales amplias y relacionadas.
4. Hacer un análisis detallado de la oferta formativa para el sector de la animación.

## Antecedentes en educación en artes y cultura en Colombia

Los comienzos de la formación en disciplinas artísticas en se remontan al siglo XIX durante el periodo de la Gran Colombia. Buscando la consolidación de un sistema de enseñanza que permitiera cualificar a los artesanos bajo un marco teórico, técnico y práctico. Es así como surge la premisa de la consolidación de un sistema de educación pública y de enseñanza nacional que permitiera difundir la moral pública y fortalecer los conocimientos que hacen prosperar a los pueblos. (Vásquez, 2014)

La enseñanza y la instrucción pública, para Francisco de Paula Santander, debía empezar desde la enseñanza primaria y elemental, seguida de una enseñanza en colegios nacionales y tercero, la creación de universidades centrales y departamentales. Con ello aparece en 1826 la Academia Literaria que tenía a su cargo la formación de maestros y profesores que permitieran difundir el conocimiento y la perfección de las artes, las letras, las ciencias naturales y exactas por toda Colombia. (Vásquez, 2014)

Los inicios de la enseñanza de las artes en Colombia, se remonta al modelo colonialista de enseñanza en talleres de artes y oficios. Dichos talleres tenían como objetivo fundamental capacitar la mano de obra artesana en donde se impartían los conocimientos técnicos necesarios en el quehacer artístico. Así pues, en el año de 1872 se crean la Academia Vásquez y la Academia Gutiérrez. Esta última ofrecía enseñanza gratuita. Teniendo un enfoque técnico y de capacitación de habilidades en artes y oficios, nace la Escuela de Artes y Oficios en 1874; proyecto que fracasó por falta de financiación de las élites. Más adelante, en 1881 se funda la Escuela de Grabado en Madera a cargo de Alberto Urdaneta, uno de los gestores culturales más importantes de la historia del país. (Arango, 2011)

Con la aparición de la Escuela Nacional de Bellas Artes el 12 de abril de 1886, se marca la separación definitiva entre el artesanado y las bellas artes. La Escuela se dividió en distintas disciplinas como lo son: dibujo, arquitectura, escultura, pintura, grabado en madera, anatomía artística, ornamentación, aguada, conferencias sobre perspectiva y música. Con dicha división, se incluye a la arquitectura dentro de las bellas artes (Arango, 2011). Ese mismo año, se instaura el Instituto Nacional de Artesanos creado con el fin de instruir a los artesanos en la ciudad de Bogotá dedicados a labores de zapatería y sastrería. Para el año de 1889, se anexa este instituto la Escuela de Hilados, Tejidos y Tintorería.

Con la reforma educativa del gobierno de Alfonso López Pumarejo se comienza a construir la Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional de Colombia que, para ese entonces, tenía por objetivo unificar todas las escuelas vinculadas a la institución. Nace entonces la facultad de artes de la Universidad Nacional, que logra integrar otras disciplinas y escuelas como el conservatorio de música y más adelante, los programas de arquitectura, diseño gráfico, diseño industrial y cine y televisión.

La enseñanza en instituciones de carácter privado no conducía, según Vásquez (2014) a la obtención de títulos universitarios con excepción de los programas ofrecidos por la Universidad Externado de Colombia. Dentro de dichas instituciones privadas se puede resaltar a la Sociedad Filarmónica de Conciertos de Bogotá. Su funcionamiento se dio entre 1846 y 1857 y buscaba fomentar el conocimiento de las bellas artes, en especial de la música.

Las iniciativas privadas también hicieron presencia y desde 1910 empezaron a abrirse instituciones de enseñanza cultural en ciudades como Medellín, Bucaramanga y Manizales. En 1930, con el objetivo de estimular el cultivo de las bellas artes, los estudios de literatura clásica y la conservación de los monumentos nacionales, nace la Academia de Bellas Artes (Arango, 2011).

En cuanto a otras disciplinas más allá de las bellas artes, estas aparecieron más adelante en el siglo XX. Por ejemplo, según Silva (2012), las primeras facultades de comunicación social en el país fueron concebidas dentro de criterios humanísticos pero la formación estaba orientada al periodismo o a actividades relacionadas con la publicidad. Las áreas concernientes a la radio y la televisión recibían una formación más teórica que práctica puesto que para aquel entonces no se contaba aún con la infraestructura necesaria para dichas actividades.

En 1936, nace la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana con los primeros cursos de periodismo que se dictaron en el país. En 1949, se constituye la primera escuela de periodismo en Colombia y para 1965, se oficializa el primer curso de postgrado en Radio y Televisión, con lo cual se reestructuró la facultad como la *escuela de ciencias de la comunicación social*. Dicha escuela se consolidó entonces otorgando los títulos de licenciatura en Periodismo, licenciatura en Relaciones Públicas y licenciatura en Radiodifusión y Televisión. Asimismo, en 1957 la Universidad América funda su facultad de Ciencias de la Comunicación, conformada por las áreas de publicidad, relaciones públicas y periodismo.

A la vez, dentro de la consolidación de la Escuela de Artes y Oficios se comenzó a enseñar dibujo ornamental, dibujo de elementos de máquinas y dibujo arquitectónico. Se puede decir que fue el comienzo de lo que más tarde fue el diseño industrial o de producto.

Los inicios del diseño gráfico se remontan al siglo XV con la llegada de los españoles y la institucionalización de la iglesia católica. Esta última hacía uso de los talentos artísticos de pintores para evangelizar el territorio colombiano mediante la recreación de pasajes bíblicos, retratos, y todo aquello relacionado con las virtudes humanas. Como disciplina académica, el diseño gráfico se origina a finales de los años sesenta con la entrada en vigor de la industrialización en Colombia y la incipiente necesidad de identificar y diferenciar los productos. El diseño gráfico y la publicidad se vuelven herramientas fundamentales para lograr dicho propósito. Sin embargo, para la época no existía una oferta académica en estas áreas y eran los artistas plásticos los que se desempeñaban como ilustradores y publicistas. (Vélez-Ochoa et al, 2011).

En 1951, se abre en el plan de estudios de la Facultad Industrial de la Universidad de Medellín un programa sobre investigación de mercados, publicidad y relaciones públicas. El programa de Diseño Comercial de Carteles nace en 1961 ante la necesidad de satisfacer la demanda de creación anuncios y carteles publicitarios por parte de la industria en la Escuela de Bellas Artes de Bogotá. Más adelante, para el año 1963, se crea el programa de diseño gráfico en la Universidad Nacional y en 1967, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. (Vélez-Ochoa et al, 2011).

Tal como sucedió con el diseño gráfico, los cambios en la economía del país han llevado al surgimiento y formalización de programas académicos relacionados con el turismo. La legislación colombiana desde 1931 ya hacía referencia a la necesidad de fomentar la capacitación en cuanto a turismo se refiere. Con la creación del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) en 1957, se dio paso a la formación técnica en varios programas académicos incluidos los referentes a la actividad turística. Sin embargo, solo hasta 1975 nace el primer programa en Administración de empresas turísticas y hoteleras en la Universidad Autónoma del Caribe. (Becerra, 2008). Más recientemente, la formación académica en hotelería y turismo ha tenido una gran expansión. Durante el periodo 2000-2010 se incrementó la demanda, y se abrieron nuevos programas respondiendo a las dinámicas del sector y su necesidad apremiante por contar con personal capacitado. (Zúñiga et al, 2012)

Se logra observar que, a finales del siglo XIX, debido a las dinámicas de la época y el interés de contar con una mano de obra más capacitada; se legisló para conformar instituciones y escuelas, no solo dedicadas a la enseñanza de técnica artesanal sino a la difusión del conocimiento de las bellas artes, la literatura, etc. Así pues, las dinámicas económicas fueron marcando la necesidad de abrir programas de formación que fuesen de la mano con la innovación y la capacitación requerida para alcanzar mayores niveles de competitividad y la participación en nuevos sectores productivos.

## Bases legales

Las bases legales que estructuran la educación superior en Colombia tienen sus primeros antecedentes en el siglo XIX. Como se mencionó anteriormente, los intereses políticos y la premisa de capacitar la mano de obra de artesanos y artistas dieron lugar a leyes que creaban y establecían institutos de formación en torno a los oficios y las bellas artes. Dentro de éstas se encuentran:

- Ley 1 de 1867, por la cual se crea la Universidad Nacional de los Estados Unidos de Colombia. Se establece en el artículo dos (2) que las escuelas que le deben conformar como lo son: Escuela de Derecho, Escuela de Medicina, Escuela de Ciencias Naturales, Escuela de Ingenieros, Escuela o Instituto de Artes y Oficios y Escuela de Literatura y Filosofía.
- Ley 67 de 1882 que instauro el Instituto de Bellas Artes en la capital de los Estados Unidos de Colombia. Se establece que dicho instituto esté conformado por cuatro escuelas: dibujo, arquitectura, pintura y música.

De la misma manera, en el Decreto 571 de 1874, se puede apreciar cómo el gobierno de los Estados Unidos de Colombia da directrices para la instrucción de la enseñanza en la Escuela de Artes y Oficios. En el artículo cinco (5) se dicta entonces la conformación de estudios en dibujo ornamental, de elementos de máquinas y dibujo arquitectónico. Asimismo, se encuentran los estudios en ejercicios gramaticales que comprenden la redacción y corrección de escritos y finalmente, aquellos dedicados a la música vocal e instrumental.

Por otro lado, y como se mencionó en la sección anterior, desde 1931 existe una legislación que crea condiciones para que personas o entidades privadas se hicieran cargo de la formación en los servicios turísticos (Becerra, 2008). Tanto la Ley 86 de 1931 como la Ley 48 de 1943 relacionados a la definición de las condiciones para la formalización de la enseñanza en el sector del turismo. Ya en una época reciente, el 2009, el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo promulgó los lineamientos para la implementación de la formación en turismo, que buscaban instaurar un Sistema Nacional de Información de Educación para el Turismo y un Centro de información y mejoramiento del recurso humano. Estos mecanismos sirven como herramienta integral de consolidación de la información, que sirve como elemento de seguimiento y toma de decisiones ante la evolución continua del sector.

La Ley 115 de 1994, o ley general de educación, en su artículo 23, establece que la formación en la educación artística y cultural es obligatoria y debe ser un área



fundamental de la enseñanza. Con la Ley 30 de 1992, se empieza un proceso de evaluación y supervisión de las instituciones universitarias mediante un mecanismo de evaluación y autoevaluación. En 2010, la Ley 30 se implementa con el fin de garantizar la acreditación de la calidad de la educación en Colombia. Con esto, según Vélez-Ochoa (2011), las universidades inician un proceso para la creación de programas de maestría y doctorado.

En cuanto a leyes de estímulo a la formación académica en disciplinas artísticas y culturales, en el Título III se encuentran los artículos referentes al fomento, los estímulos, la creación, y la investigación de la actividad artística y cultural en Colombia. Particularmente, el artículo 29 señala que el Ministerio de Cultura “fomentará la capacitación técnica y cultural [...] y creará convenios con universidades públicas y privadas para la formación y especialización de los creadores en todas las expresiones” artísticas. Asimismo, se resalta que se propenderá – en concordancia con la Ley 30 de 1992- “[...] la creación de programas de formación de nivel superior en el campo de las artes, incluyendo la danza ballet y las demás artes escénicas.”

En el Título V de la Ley 397 de 1997, se instaura el Sistema Nacional de Cultura que se define como el “conjunto de instancias y procesos de desarrollo institucional, planificación e información articulados entre sí, que posibilitan el desarrollo cultural y el acceso de la comunidad a los bienes y servicios culturales según los principios de descentralización, participación y autonomía”.

En el artículo 64 de la misma ley, se señala que el Ministerio de Cultura tiene la responsabilidad de orientar, fomentar y coordinar el desarrollo de la educación artística no formal. Para tal efecto, se crea el Sistema Nacional de Formación Artística y Cultural, “[...] que tendrá como objetivos, estimular la creación, la investigación, el desarrollo, la formación, y la transmisión del conocimiento artístico y cultural.”

## Enfoque teórico

El enfoque teórico para el presente análisis de la formación en educación superior en Colombia toma como punto de partida el modelo de círculos concéntricos propuesto por David Throsby (2001). De acuerdo con el autor, se trata de un modelo cuya definición de bienes y servicios culturales combina características económicas y culturales en términos más o menos iguales. En este modelo las artes creativas se ubican en el centro y otras industrias se agrupan a su alrededor.

Este modelo presenta algunas características que lo ponen en ventaja frente a otros modelos que definen los sectores que hacen parte de las industrias culturales y creativas por proponer una diferenciación en el grado de contenido cultural en los diferentes sectores. De acuerdo con Throsby, diferentes bienes tienen diferentes grados de contenido cultural en relación con su valor comercial. El modelo propone que cuanto más pronunciado sea el contenido cultural de un bien o servicio, mayor pertinencia para que la industria que lo produce para sea considerada como una industria cultural. Adicionalmente, el modelo ha sido probado mediante datos empíricos que han permitido validar el modelo de manera ex-post.

De esta manera, el modelo se conforma a partir de círculos concéntricos: en el centro están las industrias centrales cuya proporción de contenido cultural a comercial se juzga según los criterios dados como el más alto, con capas extendiéndose hacia afuera desde el centro a medida que el contenido cultural cae en relación con el valor comercial de los productos o servicios producidos. Entre más cercano al centro se encuentre un sector determinado, mayor contenido cultural posee. Se definen cuatro niveles:

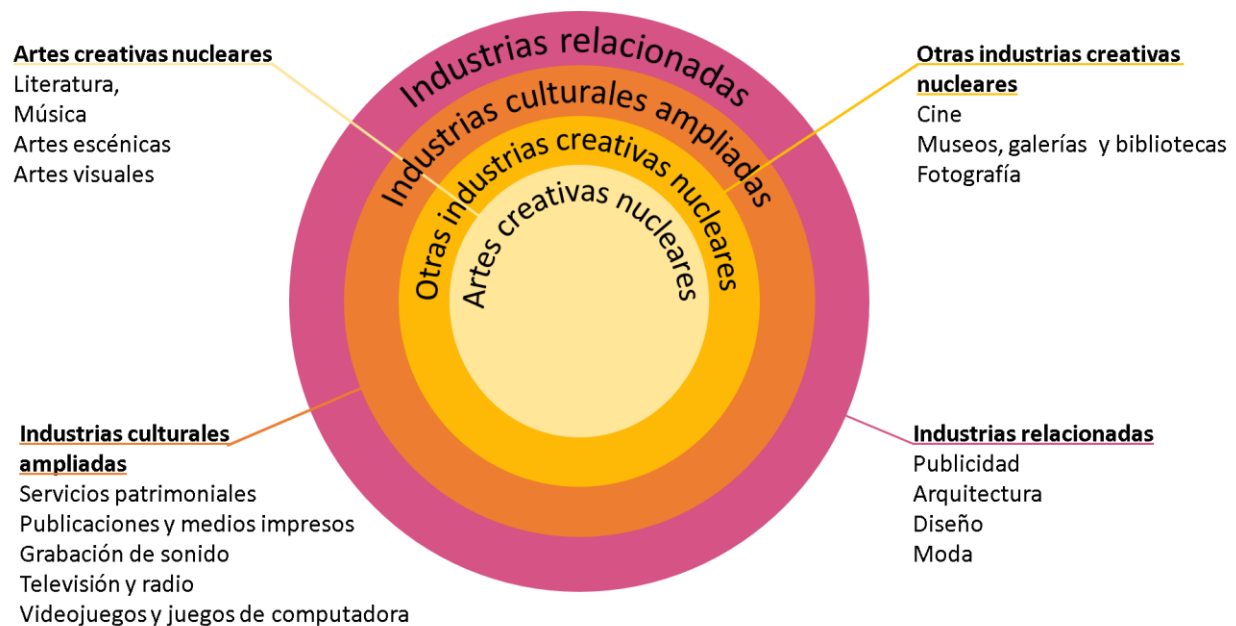
1. *Artes creativas centrales*: literatura, música, artes escénicas, artes visuales
2. *Otras industrias culturales centrales*: cine, museos, galerías, bibliotecas y fotografía
3. *Industrias culturales ampliadas*: servicios patrimoniales, publicaciones y medios impresos, grabación de sonido, televisión y radio, videojuegos y juegos de computadora
4. *Industrias relacionadas*: publicidad, arquitectura, diseño y moda

El autor define el modelo como una fotografía estática en un determinado momento del tiempo, en contraste, por ejemplo, con análisis dinámicos como el de la cadena de valor.

En el modelo de círculos concéntricos, las funciones posteriores como la distribución se representan como industrias distintas por derecho propio, incorporando ideas creativas originales producidas en el núcleo en sus procesos de producción como entradas intermedias. Pone como ejemplo a los guionistas de televisión ubicados en el núcleo del modelo, los cuales venden su trabajo a los canales de televisión ubicados en el círculo de "industrias culturales ampliadas".

En un momento dado, se puede observar la producción de ambas industrias, la industria de la escritura de guiones y la industria de la televisión, y, bajo los supuestos apropiados, el contenido cultural de su producción asignado (Throsby, 2008)..

Gráficamente el modelo se representa como se muestra a continuación:



Como se verá más adelante en el análisis de resultados, para adaptar el modelo al caso en el análisis de la formación en educación superior en disciplinas que hacen parte de las industrias culturales y creativas, se ha clasificado la oferta formativa en los cuatro niveles definidos. Lo cual permitirá hacer un análisis del grado de concentración de la oferta, y la cantidad de estudiantes a 2018 en cada nivel.

Adicionalmente, se toma como marco de análisis los sectores definidos como parte del sector cultural y creativo en el marco de la política pública para el fomento de la economía cultural y creativa para establecer como están establecidas la oferta y demanda educativas en los grupos y sectores cobijados por la política y presentarlo como un marco referencial importante en esta etapa de desarrollo de la política pública, que cuenta con sus propias líneas estratégicas de fomento sectorial.

Una de estas es la denominada línea de “Inclusión”, la cual busca incidir en el desarrollo de capacidades como respuesta a la desigualdad: inclusión y acceso a oportunidades. Se ha definido como objetivo de la línea el fortalecimiento del capital humano, considerando la promoción de los conocimientos, habilidades y competencias de las personas que integran el sector cultural y creativo, con el fin de fomentar su cualificación e ingreso al mercado laboral. Esto implica cerrar las brechas de calidad, cantidad y pertinencia entre la oferta formativa y la demanda laboral (Mincultura, 2019).

A continuación un esquema de los grupos, sectores y subsectores cobijados por la política.



De acuerdo con lo establecido en el documento Bases conceptuales de la Economía Naranja en Colombia el sector de las Artes y el Patrimonio está compuesto por las artes visuales, las artes escénicas, el turismo patrimonial y cultural, y la educación. Se indica que “trata de sectores tradicionales de la cultura, asociados con el patrimonio material e inmaterial y con prácticas artísticas nucleares ricas en valores simbólicos, estéticos e históricos. Se encuentra también en este grupo la educación- en realidad transversal a todos los sectores- que se incluye aquí por considerarse como actividad fundamental en la transmisión de la cultura” (Mincultura, 2019) . El Grupo de las Industrias culturales tradicionales está compuesto por los sectores editorial, fonográfico y audiovisual, “caracterizadas por adoptar procesos de producción en serie y realizar una difusión masiva de sus contenidos”, y en tercer lugar, el Grupo de las Industrias creativas comprende los medios digitales, el diseño y la publicidad. Se trata pues de sectores culturales y creativos de más reciente desarrollo y en donde los algunos productos, como

en los sectores de diseño y la publicidad tienen un objeto funcional. Esta clasificación deriva del libro *Economía Naranja, una oportunidad infinita* de Buitrago y Duque (2013), con algunas adaptaciones menores consideradas para el desarrollo de la Política en Colombia.

Aunque basados en lógicas diferentes se encuentran algunas similitudes entre ambas clasificaciones. Algunos de los sectores establecidos en el grupo de las artes y el patrimonio coinciden con las nucleares del modelo de círculos concéntricos de Throsby, en particular, las artes escénicas y las artes visuales, las industrias culturales tradicionales coinciden con las industrias creativas nucleares y las culturales ampliadas, y las industrias relacionadas dialogan con algunas inclusiones del tercer grupo definido desde la Política de Economía Naranja.

## Marco Metodológico

Para la realización del presente análisis se tomó la información disponible a través del Sistema Nacional de Educación Superior, SNIES. Se depuró, clasificó la información, a partir de la cual se obtuvieron datos estadísticos que dan cuenta de la oferta y la demanda de programas de educación superior en cultura y creatividad en Colombia. También se revisó la información provista por las Instituciones de Educación Superior que permite caracterizar los programas y evaluar sus objetivos y relacionamiento con las características de la demanda laboral. Esta información se complementa con una revisión de antecedentes que dan cuenta de la evolución de la oferta educativa para el sector en nuestro país se tomó como referencia la base de datos del Ministerio de Educación respecto al total de matriculados en el 2018 en programas de educación superior.

Se utilizaron técnicas de análisis cuantitativo y cualitativo de la información con el objeto de avanzar en la identificación y caracterizar la oferta de educación superior en Colombia en disciplinas asociadas al sector cultural y creativo.

## Resultados y discusión

Para efectos del análisis consolidado de la oferta educativa existente en la economía naranja se usó el modelo de círculos concéntricos como se muestra a continuación. Los programas académicos pertenecientes a las artes creativas nucleares fueron etiquetados con el nivel concéntrico uno (1), aquellos pertenecientes a las otras industrias creativas nucleares con el nivel concéntrico dos (2), en el nivel concéntrico tres (3) se encuentran los programas referentes a las industrias culturales ampliadas con y, finalmente, en el nivel concéntrico cuatro (4) las industrias relacionadas.

Se encontró que, para 2018, el total de matriculados en los programas referentes a las industrias relacionadas fue el mayor, con un 44% del total de matriculados en programas culturales y creativos, correspondientes a 281.856 estudiantes de publicidad, arquitectura, diseño y moda. Las industrias culturales ampliadas contaron con 274.752 estudiantes matriculados en 2018, pertenecientes a un total de 387 programas académicos, mientras que el nivel correspondiente a “otras industrias creativas principales”, que se compone de la oferta educativa en cine, museos y galerías y fotografía; contó con 35 programas en todo el país y tan solo 12.833 estudiantes.

Nivel	Concéntrico	Total nacional matriculados 2018	% t	Total hombres matriculados	%h	Total mujeres matriculadas	%m	Total programas
1	Artes creativas nucleares	77.165	12%	33.307	43%	43.858	57%	130
2	Otras industrias creativas nucleares	12.833	2%	6.015	47%	6.818	53%	35
3	Industrias culturales ampliadas	274.752	42%	173.703	63%	101.049	37%	387
4	Industrias relacionadas	281.856	44%	164.159	58%	117.697	42%	333
<b>Total</b>		<b>646.606</b>	<b>100%</b>	<b>377.184</b>	<b>58%</b>	<b>269.422</b>	<b>42%</b>	<b>882</b>

Lo que evidencian estos resultados es que son relativamente menos la cantidad de programas y matriculados en disciplinas asociadas a labores nucleares de la cultura con alto contenido cultural en comparación con la cantidad de estudiantes en carreras relacionadas con las industrias culturales ampliadas y las industrias relacionadas. Estos dos últimos niveles abarcan el 84% de la demanda formativa, también con una mayor cantidad de programas disponibles: 720 en total, correspondientes al 82% del total de programas ofertados.

Estos resultados son consistentes con la información económica del sector cultural y creativo que evidencian unos sectores de mayor tamaño, y por ende con más personas dedicados a labores asociadas. De acuerdo con los resultados del Reporte Naranja publicados en diciembre de 2019, sectores como diseño, arquitectura, publicidad y software de contenidos (no incluido originalmente en el modelo propuesto por Throsby, pero que acá se incluye dentro las industrias relacionadas), tienen un peso importante dentro del valor agregado generado por el sector cultural y creativo.

En los resultados se observa una fuerte concentración de la oferta formativa en unas pocas ciudades del país. También se evidencia una mayoría de pregrados y la falta de especializaciones y maestrías en todos los sectores.

### **1.Artes creativas nucleares**

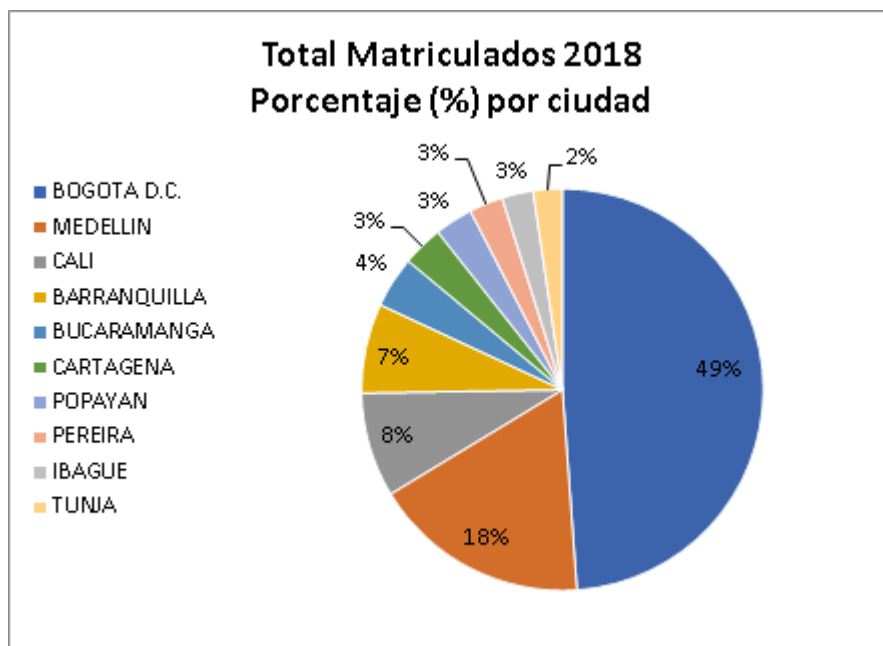
En este nivel la mayoría de estudiantes pertenecen a programas asociados dos disciplinas: literatura (40%) y música (22%). Entre estos dos suman un total de 47.332 matriculados. Otras disciplinas nucleares como las la danza, el teatro o las artes visuales tienen mucha menos concurrencia. También hay que decir en este nivel se encuentran una mayoría de mujeres matriculadas (57%) que además estudian en una buena cantidad de licenciaturas.

### **Oferta académica por ciudades**

La oferta académica de las actividades de la economía naranja se encuentra concentrada en los en las principales ciudades capitales de Colombia; dentro de éstas se encuentran Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla, Bucaramanga, Cartagena, Popayán, Pereira, Ibagué y Tunja. El 49% del total de matriculados durante 2018, se encontraban en Bogotá con un total de 232.784 estudiantes matriculados durante 2018. El segundo lugar lo ocupa Medellín con un 18% y en tercer lugar, Cali con un 8% de la participación.



Esta información es consistente con el tamaño del sector cultural y creativo en estas tres ciudades, las cuales son también las que concentran la mayor cantidad de empresas culturales y creativas, y son, por lo tanto, ciudades en donde hay mayores probabilidades de ejercer la disciplina estudiada.



Total matriculados 2018- Ciudades principales. Fuente: Elaboración propia

Ciudad	Total matriculados hombres	Total matriculadas mujeres	Total Matriculados 2018
BOGOTA D.C.	133555	99229	232784
MEDELLIN	48588	34641	83229
CALI	23601	16468	40069
BARRANQUILLA	19186	15119	34305
BUCARAMANGA	12036	7685	19721

CARTAGENA	8875	6763	15638
POPAYAN	9444	5228	14672
PEREIRA	7785	5191	12976
IBAGUE	6770	5213	11983
TUNJA	5004	6123	11127
<b>Total matriculados 2018</b>	<b>377184</b>	<b>269422</b>	<b>646606</b>

*Total matriculados 2018- Ciudades principales. Fuente: Elaboración propia*

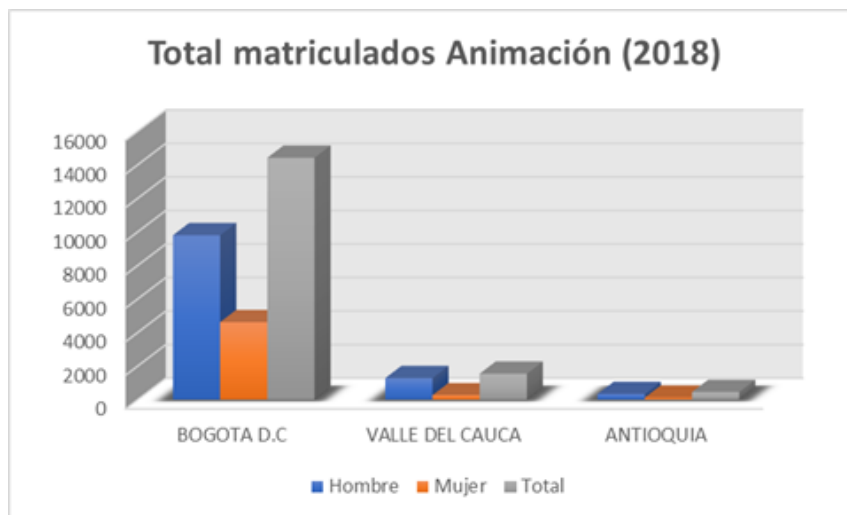
## **Formación en animación**

La animación y los videojuegos ocupan un lugar importante dentro del desarrollo y fortalecimiento de las industrias culturales además de ser un puente de integración entre el arte, la cultura y la tecnología. Según Benito (2006) la animación “es un medio de expresión audiovisual en el que se funden, de una forma extraordinaria, imágenes en movimiento y sonidos para contar una historia al igual que explicar ideas”. La animación digital llega como instrumento revolucionario en la forma en la que se producen los contenidos tanto en cine como en televisión. La utilización de esta fue capaz de crear situaciones de ficción de cualquier tipo. Inicialmente estuvo enfocada a los dibujos animados, pero luego se convertiría en una herramienta para el séptimo arte. (Peña, 2013)

La historia de la animación digital en Colombia se remonta a los años sesenta (60's) cuando se crea el primer stand de animación de la mano de la productora Cinesistema. Más adelante se producen largometrajes como La pobre viejecita (1978) - premio Colcultura al Mejor Largometraje Nacional 1978-. Los años noventa marcan un cambio tecnológico para la industria de la animación con el surgimiento de la animación 2D y 3D. Adaptándose a estos cambios, se crea la empresa Conexión Creativa que sería la productora de la serie animada El siguiente programa (1997) y BettyToons (2001). A finales noventa, con la ayuda de Internet muchos animadores aprendieron de forma autodidacta los programas y software más utilizadas en el campo de la animación 2D y 3D. (Peña, 2009)

Sin embargo, pese al talento, la creatividad y la innovación demostrada por aquellos que se dedican a la animación la formación en animación en un gran porcentaje se da de manera autodidacta y en el momento en el cual se inicia un proyecto, es necesario nivelar los

conocimientos del equipo humano. (Arcila, 2017). La oferta académica de la animación digital (2D y 3D) se encuentra concentrada en Bogotá y Valle del Cauca (Cali) principalmente[1].



De la misma manera, se logra observar que la educación formal en este sector se encuentra centralizada en carreras técnicas y tecnológicas; donde la principal institución oferente es el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Son pocos los programas de pregrado o postgrado que ofrecen una formación dedicada a dicha actividad. Para 2018 se contaban con un total de 17 programas con formación tecnológica, 10 programas de pregrado, 6 programas técnicos, y un (1) programa de postgrado.

Como se puede observar en la tabla que se encuentra a continuación, es en la ciudad de Bogotá en donde se encuentra el mayor número de matriculados en carreras referentes a la animación y la multimedia. Bogotá ocupó el primer lugar con 14.422 matriculados de los cuales 9.801 son hombre y 4.621 son mujeres.

Departamento	Hombre	Mujer	Total
ANTIOQUIA	335	119	454
BOGOTA D.C	9801	4621	14422
VALLE DEL CAUCA	1282	263	1545
QUINDIO	121	57	178

ATLANTICO	64	35	99
BOLIVAR	68	5	73
<b>Total Matriculados 2018</b>	<b>11671</b>	<b>5100</b>	<b>16771</b>

Total matriculados 2018 por departamento, animación y multimedia. Base de datos SNIES. Matriculados 2018. Fuente: Elaboración propia

La industria de la animación ha mostrado una tendencia creciente y así mismo se ha visto un incremento en la oferta académica relacionada. En 2004, la Pontificia Universidad Javeriana abrió el Diplomado en Animación Experimental como una herramienta de exploración de la capacidad creativa; mostrando una animación más artística y conceptual. [2] Del mismo modo, en 2007 la Universidad Nacional de Colombia abre la Especialización en Animación.

No obstante, no se puede desconocer la formación alterna que se da en este campo. En la Academia de Artes Guerrero se ofrecen cursos en animación e ilustración 3D. Existen una serie de plataformas virtuales o cursos de educación no formal que ofrecen al estudiante la posibilidad de certificarse en animación digital. Naska Digital, por ejemplo, está auspiciada por Autodesk y ofrece cursos cortos y diplomados en animación 2D, 3D, y de personajes, entre otros.

En marzo de 2018, junto con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MinTic), se lanzó un programa de formación gratuita a trescientos (300) jóvenes de últimos grados de secundaria. Dicho programa estaba enfocado a la creación de contenidos digitales, animación 2D, 3D. Vive Labs, otra de las estrategias de MinTic para incentivar el desarrollo de contenidos digitales y aplicaciones móviles, también ofrece formación en animación digital en diferentes regiones del país.

Otras instituciones no oficiales que ofrecen formación en animación es la Escuela Nacional de Caricatura; cuyo curso básico en la modalidad virtual ofrece una capacitación en dicha área. La Corporación LOOP nace en 2003 en Bogotá y desarrolla actividades educativas virtuales relacionadas con la industria de la animación y videojuegos.

En conclusión, se puede decir que si bien la industria de la animación comenzó su crecimiento desde finales de los años noventa; no fue sino hasta 2004 cuando aparece el primer diplomado en dicha área. Así pues, los animadores tuvieron que recurrir a las herramientas que brinda internet y valerse del aprendizaje autodidacta para alcanzar las habilidades que se ajustan a las necesidades del mercado

Hoy en día existen programas de educación tanto formal como informal en Colombia. Si hablamos de la educación formal, podemos observar que la oferta educativa está concentrada en las principales capitales del país, como lo son Bogotá, Medellín y Cali. Adicional, dichos

programas, en su mayoría son técnicos y tecnológicos. En cuanto a la educación informal, se encuentran una serie de iniciativas del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MinTic) como lo son ViveLab y las alianzas con Naska para capacitar a jóvenes de últimos grados de secundaria. Por otro lado, también existen una serie de programas virtuales que logran capacitar al interesado en las técnicas de animación 2D y 3D (Escuela Nacional de Caricatura, Corporación LOOP, entre otras).

# Tendencias en la formación académica en animación: contexto internacional

## La animación 2D y 3D: Tendencias en la formación académica

La historia de animación 2D se remonta a finales del siglo XIX, cuando Emile Reynaud creó el *Praxinoscopio* que permitía proyectar imágenes animadas y a inicios del siglo XX, surge el primer corto animado. En 1923 nace *The Walt Disney Company* que marcaría el inicio de la difusión de la animación a nivel mundial. Pixar, por otro lado, es posiblemente uno de los estudios de animación 3D más reconocidos a nivel internacional. Su fundación en los años setenta marcaría el inicio de los primeros filmes con dichas herramientas audiovisuales, así como el interés en la formación académica para su manejo y creación.

En cuanto a la formación académica en animación, actualmente los países pioneros son Francia, Canadá, Corea del Sur, India y Filipinas.

### **Francia**

Francia, como pionero en la producción de contenidos de animación 2D y 3D, cuenta con una de las ofertas académicas más amplias y consolidadas en este sector. Desde mediados de los años setenta, empezaron a surgir las escuelas de formación en este campo; en respuesta al dominio de los contenidos japoneses.

La RECA (Red de Escuelas de Cine de Animación Francesas) es la asociación que agrupa las principales escuelas de animación; brindando información clara y confiable a los interesados sobre el contenido y los métodos de capacitación que son implementados. Su creación tuvo acompañamiento y apoyo del CNC (Centro Nacional de Cine e Imagen Animada), la Unión de Productores de Películas Animadas (SPFA) y la Federación de Industrias Cinematográficas, Audiovisuales y Multimedia (FICAM).

Actualmente está integrada por 28 instituciones, las cuales están comprometidas a enfocar sus esfuerzos en el desarrollo de las habilidades y capacidades técnicas y artísticas de los estudiantes. Asimismo, permite generar un diálogo dentro de la comunidad educativa del sector de la animación en concordancia con las necesidades propias del mercado laboral.

Uno de los primeros programas de animación en Francia data del año 1975 en *Gobelins School of the Image*. Dicha institución, fundada por Pierre Ayma, es pionera en la formación y capacitación en los oficios referentes a las industrias creativas. Gobelins, promulga una adaptación continua a los cambios que demanda la profesión del animador en cuanto a las habilidades que debe manejar. Actualmente es reconocida como una de las mejores escuelas de animación a nivel internacional.

Nombre	Ubicación	Fecha de fundación
Gobelins School of the Image	Noisy-le-Grand	1975
CREAPOLE	Paris	1981
Paris College of Art	Paris	1981
SAE Institute Paris	Paris	1982
LISAA School of Design	Paris, Nantes, Rennes, Strasbourg, Bordeaux, Toulouse	1986
MoPA - The School of CG Animation	Arles, Valenciennes	1988
ESMA	Montpellier, Toulouse, Nantes, Lyons	1993
ISART DIGITAL	Paris	1999
ArtFX	Montpellier	2004

Escuelas de animación más reconocidas en Francia. Fuente: Elaboración propia con base en información de Animation Career Review

Otra de las instituciones que se destaca por su nivel educativo en la formación de animadores en Francia es la MoPA - La Escuela de Animación de Gráficos por Computador. Fue creada en 1988 y fue la pionera en la enseñanza de los gráficos por computadora. Dentro de sus recursos técnicos, está el uso del mismo software y hardware usado en los estudios de animación. Su formación está dividida por ciclos; las dos primeras etapas le permiten al estudiante adquirir los fundamentos artísticos y técnicos de la animación (tres años), en la segunda etapa se le brindan herramientas de profesionalización y profundización que le permitirán alcanzar el Diploma como diseñador o productor 3D.

La animación 3D nace en Francia hace cuarenta años aproximadamente y desde entonces su desarrollo a nivel profesional ha sido vasto. Durante este periodo se ha dado una división de las tareas y con ello han aparecido nuevos oficios en la preproducción, producción y postproducción de los contenidos. Así pues, las instituciones de educación han tenido que mantenerse a la vanguardia de la demanda del mercado laboral en cuanto a habilidades y técnicas se refiere.

## **Canadá**

La historia de la animación en Canadá se remonta a 1939 con la fundación del *National Film Board of Canada*. Sin embargo, no fue sino hasta la década de los setenta cuando empezó a incursionar con fuerza en la televisión canadiense gracias a *Nelvana*, una empresa líder de animación en el país. *The Raccoons*, fue uno de los programas animados más destacados de la época; no obstante, y pese a que los animadores canadienses se destacaban sobre los estadounidenses, la audiencia tendía a pensar que el contenido era una importación de los Estados Unidos[4].

Entrado el siglo XXI, el anime japonés desvió la audiencia hacia ese tipo de contenidos, pero los animadores canadienses supieron destacarse por el uso de la animación flash; lo que se convertiría en un método rentable para la producción de dibujos animados en la era digital dados los límites en presupuesto.

La formación académica en animación en Canadá brinda capacitación en técnicas 2D y 3D para películas y televisión, así como para el diseño y programación de videojuegos. La cercanía geográfica con los Estados Unidos ha permitido que Canadá exporte talento creativo a dicho país.

*Sheridan Collage*, fue fundado en 1967 pero la enseñanza en animación comenzó desde el año 1971. Es uno de los institutos de formación en animación más reconocidos en Canadá y a nivel mundial. Su Facultad de Animación, Artes y Diseño es la más grande de Canadá. Ofrece una licenciatura en animación de cuatro años, así como programas de postgrado que incluyen efectos visuales, animación de personajes y animación por computadora. Destaca dentro de su plan de estudios, la aproximación continua al software que se usan en los estudios, así como el aprendizaje en las técnicas clásicas de animación 2D, 3D y *stopmotion*; lo que les permite a los graduados vincularse en otros campos de acción como el diseño web, por ejemplo.

Por otro lado, *Max the Mutt College of Animation* fue fundado por artistas y animadores en 1996 en Toronto. Su programa de animación brinda conocimientos en dibujo, diseño de personajes y pintura, lenguaje visual y storyboard. Adicional, promueve el uso de herramientas técnicas que permiten al estudiante trabajar en una producción 3D simulada. Su enfoque está en capacitar a todo nivel a los profesionales que necesitan los grandes estudios de animación tanto en Canadá como en Estados Unidos.

*Vancouver Film School* abre sus puertas en 1987 con un programa de producción cinematográfica. Siete años después (1994) lanza su programa de animación clásica y un año más tarde se inician las clases en animación 3D y efectos visuales. Este último en la actualidad está constituido por un plan de estudios de doce meses en donde se le brinda al estudiante el conocimiento de las herramientas prácticas en animación 3D, efectos visuales y modelado.

Canadá tiene una industria cinematográfica y de entretenimiento en auge, así como estudios de animación y efectos visuales; lo que en este momento representa también una buena plaza para la formación en estos campos. Las escuelas de animación más reconocidas se encuentran en Vancouver, Ontario y Toronto por tener un enfoque práctico que prepara a los estudiantes para estar a la vanguardia de las exigencias de importantes estudios de animación a nivel mundial.

## **Corea del Sur**

Según Giammarco (2005), la entrada de la animación a Corea del Sur se remonta a finales de los años veinte con la exhibición de los contenidos japoneses más populares. Sin embargo, no fue sino hasta 1936 cuando la animación en este país mostraría sus primeros signos de interés. Se publicó un artículo que pregonaba la aparición de la primera película animada. Se puede



apreciar un uso similar al de Disney con las figuras de los animales; sin embargo, el proyecto no salió jamás a la luz posiblemente por la falta de experticia técnica de los animadores de la época, lo que dificultaba el avance en el proyecto. No obstante, faltarían tres décadas para que el sector de la animación tomara fuerza. Pese a que en los años cincuenta, la mayoría de los contenidos que se presentaban en las salas de exhibición eran extranjeros; los animadores coreanos iban aprendiendo y desarrollando las habilidades técnicas que les permitirían avanzar en el campo de la animación.

Ansiosos por generar sus propios contenidos, los animadores incursionaron primero en la producción de comerciales animados para televisión. Así pues, la primera animación coreana fue un anuncio televisivo; cuyo director de arte lo produjo completamente solo y sin ningún tipo de entrenamiento formal. En las décadas de los cincuenta y sesenta se produjeron varios comerciales animados que eran proyectados en las salas de cines. Las censuras políticas y culturales retardaron un poco el lanzamiento de la primera película de animación coreana. En 1965 se lanzó el primer anime infantil *Even The Sky Is Sad* de Kim Soo-yong. En 1967, se conocería *Space Monster Wangmagwi y Yonggary*, *Monster From The Deep*, *Hong Gil-dong* y la primera animación en stop motion *Heungbu y Nolbu*.

Como se puede apreciar, las habilidades técnicas de los animadores surcoreanos se limitaban a los conocimientos adquiridos pragmáticamente o la búsqueda de formación académica en el extranjero, en Japón, por ejemplo. Hasta inicios de los años ochenta, no existía una institución que dedicara todos sus esfuerzos para el desarrollo cultural y artístico en el país. En 1990, el Ministerio de Cultura y Turismo de Corea del Sur anunció un plan de desarrollo en el ámbito cultural y en 1993 la Universidad Nacional de las Artes de Corea (KARTS) fue establecida.

En 1996, abriría sus puertas Chungkang College como una de las universidades pioneras en la formación de profesionales para las industrias culturales. Su escuela especializada en animación ofrece un programa que abarca los aspectos relacionados con la planificación, la dirección, la producción y la postproducción. El curso básico consta de tres años y al final el estudiante puede tomar un programa intensivo de un año que consta de materias multidisciplinarias en dibujo, animación y creación de videojuegos. La Universidad Nacional de Kongju, por su parte, fue establecida en 1948 y en 1990 dio paso a la primera división de dibujos animados y animación en Corea del Sur. Desde entonces, ha sentado bases para el diálogo continuo entre las asociaciones de animadores y otros sectores; brindando un marco multidisciplinar que permite satisfacer las necesidades estéticas del sector de la animación.

Los trabajos en animación en Corea del Sur comenzaron desde 1980 con la fundación del Animation Korean Movie Productions (AKOM) que se posicionó como uno de los estudios de animación más importantes del país. Desde 1989, muchos de los capítulos de reconocidas series animadas como *Los Simpson*, *Pinky y Cerebro*, *La pequeña Lulú*, *Batman*, empezaron a ser producidos y estaban a cargo de ciento veinte animadores y técnicos coreanos en el AKOM. Para 1997, la industria de la animación en Corea del Sur era una de las más prominentes con una participación global del 30%.

En concordancia con este auge, las escuelas de animación empezaron a aparecer desde inicios de la década de los noventa. Actualmente, Corea del Sur cuenta con más de veinte instituciones que ofrecen capacitación profesional y especializada este campo.

## **India**

La historia de la animación en India se remonta a la segunda década del siglo XX cuando apareció la película *Agkadyanchi Mou* de autoría de Dhundiraj Govind 'Dadasaheb' Phalke. Durante los años cuarenta, se puso en marcha la Unidad de Dibujos Animados y en 1955 se estableció la Sociedad de Cine Infantil con el apoyo del gobierno indio. El apoyo del gobierno representó el desarrollo significativo de la industria de la animación en dicho país. La Sociedad de Cine Infantil por el gobierno de turno. Organización que produjo varias películas que pretendían brindar una enseñanza a los niños acerca de la religión, los valores de la sociedad india y los grandes personajes de la historia del país. Una de las películas animadas indias más reconocidas es *Ramayana: La Leyenda del Príncipe Rama* dirigida por Yugo Sako y Ram Mohan. (Hirata, 2012)

La industria de la animación india comenzó a tener auge a principios del siglo XXI. India se caracteriza por la vinculación de personal a estudios reconocidos a través de *outsourcing*. Grandes empresas del entretenimiento llegaron a India aprovechando la mano de obra de habla inglesa, la existencia de buenos estudios de animación y, por supuesto, los bajos costos de producción. Según Lype (2006), los estudios de animación india ofrecen mano de obra con remuneraciones entre el 25% y el 40% más bajas que los estudios asiáticos.

El auge de la industria de la animación y los videojuegos en India, que para ese año tuvo un crecimiento del 16,4%, es de esperarse que sea una de las carreras más atractivas para la población estudiantil y que, adicional, se hayan proliferado los institutos privados que ofrecen diplomados en animación que muchas veces no son reconocidos por la UGC (University Grants Commission) de India. Así pues, este país enfrenta en la actualidad desafíos en cuanto a la regulación de la oferta académica en el campo de la animación. Dicha regulación es vital para la industria en términos de las habilidades que supone tener un graduado (Jain, 2018). Actualmente, en India se pueden encontrar cursos de animación 2D y 3D con una duración máxima de seis meses.

En cuanto a las instituciones formales de educación en animación en India, se puede destacar el Instituto Nacional de Diseño. Está ubicado en Ahmedabad y fue fundado en 1961. Ofrece la licenciatura en Diseño de películas de animación, cuya duración es de dos años y medio. Brinda al estudiante habilidades en el diseño y animación de personajes en 2D y 3D.

Por otro lado, uno de los institutos más prestigiosos y reconocidos es el *Birla Institute of Technology* con sedes en Noida y Jaipur, India. En 2005, se creó el Departamento de Animación y Multimedia que ofrece licenciaturas, magíster y doctorado en Animación y Multimedia. Cuenta con una de las mejores infraestructuras y estudios de animación 2D y 3D en el país asiático.

## **Filipinas**

Desde antes de 1980, Filipinas ya había incursionado en la industria de la animación. Los animadores filipinos se han destacado en producciones reconocidas como *Scooby Doo (1969)*, *Tom & Jerry (1940)*, *Dragon Ball Z (1989)*, *La Máscara (1995)*, entre otras. Pese a su temprana incursión en la industria de la animación, Filipinas enfrenta desafíos en cuanto a la falta de grandes empresas que aporten infraestructura, hardware y software. En Filipinas, la mayoría de los estudios de animación son de pequeña y mediana escala. (Schumacher, 2018)

Por otro lado, Filipinas tiene la necesidad de invertir en la educación formal en animación, que les permita mejorar las habilidades a los nuevos animadores. Adicional, rescata Schumacher (2018), la mejora en las condiciones salariales permitiría que los animadores filipinos cualificados no se fuesen del país en búsqueda de mejores oportunidades laborales.

La promoción de la industria de la animación cuenta con el apoyo del Consejo de Animación de Filipinas (ACPI) que reúne a las asociaciones de empresas de animación, escuelas, centros de aprendizaje y proveedores de tecnología. Dentro de sus actividades de promoción se encuentran los talleres para animadores filipinos. Adicional a esto, con el apoyo de Autoridad de Educación Técnica y Desarrollo de Habilidades (TESDA) y el Departamento de Educación de Filipinas, se busca generar un marco regulatorio en la capacitación en animación; así como unas pautas para la evaluación de escuelas e institutos que deseen ofertar educación en este campo.<sup>[5]</sup>

En la actualidad, existen un poco más de treinta y cinco (35) universidades e institutos que ofrecen carreras de animación en Filipinas. Dentro de las mejores posicionadas por su nivel educativo están: *College of Arts and Technology (CITT)*, *De La Salle- College of Saint Benilde*, entre otros. El *College of Arts and Technology (CITT)* nació en 2007 con tan solo 21 estudiantes inscritos en animación multimedia, ciencias de la computación y animación y para 2016, fue acreditado por el Departamento de Educación de Filipinas para ofrecer programas profesionales y talleres de formación en animación e informática. *De La Salle- College of Saint Benilde*, brinda a sus estudiantes formación en animación 2D, 3D y animación experimental; así como la posibilidad de desarrollar sus habilidades en el campo de la dirección, la producción de contenidos de animación, guiones gráficos, etc.

---

<sup>[1]</sup> (Gomes, 2018)

<sup>[2]</sup> PNUD, 2014

<sup>[3]</sup> Ley 1834, 2017

<sup>[4]</sup> Walsh (2015)

<sup>[5]</sup> Animation Council. <http://animationcouncil.org/index.php/philippine-animation-industry-profile>

## Bibliografía

Akom Korea. Company info. Disponible en: <http://www.akomkorea.com/>

Sheridan College Animation and Game Design. Disponible en: <https://www.sheridancollege.ca/academics/faculties/animation-arts-and-design/animation-and-game-design>

Animation Diploma. Max the Mutt. Disponible en: <https://maxthemutt.com/programs/animation-diploma/>

Arango, Sofia. (2011). Comienzos de la enseñanza académica de las artes plásticas en Colombia. Recuperado a partir de <http://www.scielo.org.co/pdf/hiso/n21/n21a07.pdf>

Becerra, M. & Becerra, Y. (2008). Educando para el turismo: Universidad Externado de Colombia y su facultad. Recuperado a partir de: <https://core.ac.uk/download/pdf/6481780.pdf>

Birla Institute of Technology (2019). Animación y Multimedia.. India. Disponible en: [https://www.bitmesra.ac.in/Show\\_Department\\_Section?cid=10&deptid=156](https://www.bitmesra.ac.in/Show_Department_Section?cid=10&deptid=156)

Decreto 571 de 1874. Recuperado a partir de: [http://www.suin-juriscol.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1855173?fn=document-frame.htm\\$f=templates\\$3.0](http://www.suin-juriscol.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1855173?fn=document-frame.htm$f=templates$3.0)

Diseño De Películas De Animación. Información del programa. National Institute of Desing. India. Disponible en: <http://www.nid.edu/education/master-design/animation-film-design/p-overview.html>

Division of Cartoon and Animation. Konju National University. Disponible en: [http://english.kongju.ac.kr/academics/under\\_ZG0300.jsp#null](http://english.kongju.ac.kr/academics/under_ZG0300.jsp#null)

Festival Internacional de Cine de Morelia <https://moreliafilmfest.com/en/historia-de-pixar-una-breve-historia/>

French Animation Schools. Disponible en: <https://www.animationcareerreview.com/articles/french-animation-schools>

Giammarco, Thomas (2005). A Brief History of Korean Animation Part I: The Early Years. Korean Film. Disponible en: <https://www.koreanfilm.org/ani-history.html>

GOBELINS, una escuela innovadora a la vanguardia de la tecnología. Disponible en: <https://www.gobelins.fr/gobelins-ecole-innovante-et-pointe-de-technologie>

Gomes, Christianne. (2018) La economía creativa y las industrias culturales y creativas: ¿una alternativa postcapitalista? Barcelona, España. Universitat de Barcelona. <http://www.ub.edu/geocrit/XV-Coloquio/ChristianneGomes.pdf>

Herrera, Galilea (2018). La animación coreana, la creadora de las caricaturas mundiales. Disponible en: <https://www.k-magazinmx.com/animacion-coreana-la-creadora-de-las-caricaturas-mundiales/>

Hirata, Yukie. (2012). The Condition of Indian Animation Industries between Global Economy and Local Culture. Dokkyo University. Japón. Disponible en: <https://asiancultureindustries.files.wordpress.com/2012/07/the-condition-of-indian-animation-industries-between-global-economy-and-local-culture.pdf>

Jain, Ankit (2018). Challenges and issues of education in the field of animation and VFX in India: a study. [https://www.academia.edu/38021323/CHALLENGES\\_AND\\_ISSUES\\_OF\\_EDUCATION\\_IN\\_THE\\_FIELD\\_OF\\_ANIMATION\\_AND\\_VFX\\_IN\\_INDIA\\_A\\_STUDY](https://www.academia.edu/38021323/CHALLENGES_AND_ISSUES_OF_EDUCATION_IN_THE_FIELD_OF_ANIMATION_AND_VFX_IN_INDIA_A_STUDY)

Ley N° 397 de 1997. Disponible en: [https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley\\_397\\_de\\_1997\\_ley\\_general\\_de\\_cultura.pdf](https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley_397_de_1997_ley_general_de_cultura.pdf)

Lype, George (2005). If it's animation, it must be in India. Rediff. Disponible en: <https://www.rediff.com/money/2005/mar/16spec1.htm>

PNUD - Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Informe sobre la economía creativa – Ampliar los cauces de desarrollo local – edición especial 2013. México: UNESCO, 2014. Disponible en: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf>

Silva, Armando. (2012). La Semiótica y Comunicación Social en Colombia. Recuperado a partir de <http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/22-revista-dialogos-semiotica-y-comunicacion-en-colombia.pdf>

Schumacher, Henry (2018). Animation and the filipino. En The Bussines Mirrow. Disponible en: <https://businessmirror.com.ph/2018/04/02/animation-and-the-filipino/>

RECA (2017) Animación. <https://www.reca-animation.com/index.php/le-reca/qui-sommes-nous/>

RECA (2017). Panorama de l'animation en volume en France 2016-2017. Disponible en: [http://www.reca-animation.com/wp-content/uploads/2017/06/Panorama-de-l-Animation-Volume\\_ANNEXE.pdf](http://www.reca-animation.com/wp-content/uploads/2017/06/Panorama-de-l-Animation-Volume_ANNEXE.pdf)

Revista Arcadia (2019). La Universidad Nacional celebra 130 años de la Facultad de Artes. Recuperado a partir de: <https://www.revistaarcadia.com/arte/galeria/la-universidad-nacional-celebra-130-anos-de-la-facultad-de-artes/48393>

Vásquez, William. (2014). Antecedentes de la Escuela Nacional de Bellas Artes de Colombia 1826-1886: de las artes y oficios a las bellas artes. *Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas*, 9(1), 35-67. Recuperado a partir de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/9724>

Velez-Ochoa & Muñoz- Sanchez (2011). Recuperado a partir de <https://revistes.uab.cat/grafica/article/downloadSuppFile/v5-n9-munoz-velez/211>

Walsh, Ryan (2015) Canadian Animation: The Struggles of Earning Recognition from its Audience. The Artifice. Disponible en: <https://the-artifice.com/canadian-animation-recognition-audience/>

Zúñiga, A. & Castillo, M. (2012). Caracterización de la formación en turismo, como uno de los pilares fundamentales de la competitividad turística en Colombia. Recuperado a partir de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/3400/3523>

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2009). Plan Indicativo de Formación en Turismo: Lineamientos para su implementación. Recuperado a partir de [http://www.citur.gov.co/upload/publications/documentos/88.Plan\\_Indicativo\\_de\\_Formacion\\_en\\_Turismo.pdf](http://www.citur.gov.co/upload/publications/documentos/88.Plan_Indicativo_de_Formacion_en_Turismo.pdf)

School of Animation. Chungkang. Disponible en: <https://www.ck.ac.kr/en/schooldepartment/animation/school>

Sistema Nacional de Cultural. Disponible en: <https://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/sistema-nacional-de-cultura/Paginas/default.aspx>