

La economía naranja, gira en torno a las industrias creativas, que son ciclos de producción de bienes y servicios que usan la creatividad y la propiedad intelectual como principal insumo. Incluyen además toda producción artística y cultural. Las exportaciones de bienes y servicios creativos son la quinta mercancía más transada del planeta alcanzando los 646 mil millones de dólares.

## UNIVERSO NARANJA CLÚSTER CREATIVO

### CINE Y TELEVISIÓN

**ASISTENCIA A CINE** (Millones de espectadores)

Año	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Bogotá	17.86	18.10	20.63	20.73	20.77	21.04
Resto	25.42	28.44	38.17	40.71	41.85	43.06

**ESTRENOS POR PAIS DE ORIGEN**

Origen	Estrenos
Estados Unidos	148
Europa	95
Resto del mundo	51
Colombia	41
Latinoamérica	25
<b>TOTAL</b>	<b>360</b>

**ESTRENOS EN COLOMBIA** (Número de estrenos)

Año	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Extranjeras	196	188	190	227	246	302	271	270	319
Colombianas	10	18	23	17	28	36	41	44	44

### ARTICULACIÓN ESPACIAL

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK

Ciudades obligadas a incluir las industrias culturales y creativas dentro de su plan de desarrollo.

Relaciones: Interior ↔ Exterior

Más de 50 mil millones de apps (aplicaciones) se han descargado sólo desde el Appstore.

Hollywood, Bollywood y Nollywood producen más de 4 mil películas anuales.

### SERVICIOS CREATIVOS

Desde su lanzamiento en 1998, se han descargado más de 25 mil millones de canciones por iTunes.

Los videojuegos ocupan casi el 70% del tiempo de uso de las tabletas digitales.

## ANÁLISIS URBANO / ARQUITECTÓNICO PLAN PARCIAL VOTO NACIONAL

### VIDEOJUEGOS

+50 estudios desarrolladores de videojuegos.  
36 estudios legalmente constituidos (GDA)  
Centenares de profesionales que crean videojuegos en pequeñas oficinas o en sus casas. (El espectador)

**\$792.000 Millones / Año**  
16 millones de personas - Juegan activamente

**FRECUENCIA**

Varias veces/semana	25.5%
Una vez/semana	41.8%
Todos los días	20.4%
Una vez al mes	12.4%

### ANIMACIÓN

**23 Proyectos de animación** (Entre 2006 y 2016. Con ganancias en el último año de US\$246 millones)

**SALARIOS COMPETITIVOS** (Valores en USD)

Categoría	Salario
Directores	4.131
Diseñadores	2.276
Animadores	1.101
Directores creativos	3.066
Diseñadores gráficos	894
Animadores seniors	1.542

### PLAN PARCIAL VOTO NACIONAL

ESTRUCTURA ECOLÓGICA PRINCIPAL

- Separador Av. Comuneros
- Parque Tercer Milenio
- Vía local Tipo V-7 Unidireccional
- Arterial Tipo V-2 (40m) No tiene cicloruta

Plaza emblemática en la historia nacional

8.000 m<sup>2</sup>

Plaza de los Mártires

Iglesia Voto Nacional

Distancia del PP: 130 m

Primera línea del Metro de Bogotá

Estación: Centro Histórico

## PROBLEMA CENTRAL

¿Cómo diseñar un clúster creativo que pueda generar relación entre las actividades del proyecto Bronx Distrito Creativo y fortalecer el entorno que comparten?

### CAUSAS

- Los proyectos construidos a futuro no se comunicarán con los vacíos urbanos
- Regreso de la delincuencia, hurtos, expendios de drogas, indigencia
- Fracaso Tercer Milenio
- Carencia de una articulación espacial clara en la propuesta de Plan Parcial Voto Nacional que solucione problemas de relaciones entre vacíos urbanos y edificios que generen nuevos tejidos económicos y espaciales a la ciudad desde la economía naranja.
- No se contempló en el planeamiento del Plan Parcial por la ERU
- Urgencia
- Bronx
- La fallida intervención en el Tercer Milenio en el año 2002

### EFFECTOS

- Deterioro Urbano
- 3 canchas sintéticas de fútbol
- Pista de skate (los mejores de Latinoamérica)
- Población beneficiada 257.000 Hab
- Pista de BMX recreativa
- Gimnasio al aire libre

## PROBLEMA CENTRAL

¿Cómo diseñar un clúster creativo que pueda generar relación entre las actividades del proyecto Bronx Distrito Creativo y fortalecer el entorno que comparten?

### CAUSAS

- Los proyectos construidos a futuro no se comunicarán con los vacíos urbanos
- Regreso de la delincuencia, hurtos, expendios de drogas, indigencia
- Fracaso Tercer Milenio
- Carencia de una articulación espacial clara en la propuesta de Plan Parcial Voto Nacional que solucione problemas de relaciones entre vacíos urbanos y edificios que generen nuevos tejidos económicos y espaciales a la ciudad desde la economía naranja.
- No se contempló en el planeamiento del Plan Parcial por la ERU
- Urgencia
- Bronx
- La fallida intervención en el Tercer Milenio en el año 2002

### EFFECTOS

- Deterioro Urbano
- 3 canchas sintéticas de fútbol
- Pista de skate (los mejores de Latinoamérica)
- Población beneficiada 257.000 Hab
- Pista de BMX recreativa
- Gimnasio al aire libre

## PROBLEMA CENTRAL

¿Cómo diseñar un clúster creativo que pueda generar relación entre las actividades del proyecto Bronx Distrito Creativo y fortalecer el entorno que comparten?

### CAUSAS

- Los proyectos construidos a futuro no se comunicarán con los vacíos urbanos
- Regreso de la delincuencia, hurtos, expendios de drogas, indigencia
- Fracaso Tercer Milenio
- Carencia de una articulación espacial clara en la propuesta de Plan Parcial Voto Nacional que solucione problemas de relaciones entre vacíos urbanos y edificios que generen nuevos tejidos económicos y espaciales a la ciudad desde la economía naranja.
- No se contempló en el planeamiento del Plan Parcial por la ERU
- Urgencia
- Bronx
- La fallida intervención en el Tercer Milenio en el año 2002

### EFFECTOS

- Deterioro Urbano
- 3 canchas sintéticas de fútbol
- Pista de skate (los mejores de Latinoamérica)
- Población beneficiada 257.000 Hab
- Pista de BMX recreativa
- Gimnasio al aire libre

## PROBLEMA CENTRAL

¿Cómo diseñar un clúster creativo que pueda generar relación entre las actividades del proyecto Bronx Distrito Creativo y fortalecer el entorno que comparten?

### CAUSAS

- Los proyectos construidos a futuro no se comunicarán con los vacíos urbanos
- Regreso de la delincuencia, hurtos, expendios de drogas, indigencia
- Fracaso Tercer Milenio
- Carencia de una articulación espacial clara en la propuesta de Plan Parcial Voto Nacional que solucione problemas de relaciones entre vacíos urbanos y edificios que generen nuevos tejidos económicos y espaciales a la ciudad desde la economía naranja.
- No se contempló en el planeamiento del Plan Parcial por la ERU
- Urgencia
- Bronx
- La fallida intervención en el Tercer Milenio en el año 2002

### EFFECTOS

- Deterioro Urbano
- 3 canchas sintéticas de fútbol
- Pista de skate (los mejores de Latinoamérica)
- Población beneficiada 257.000 Hab
- Pista de BMX recreativa
- Gimnasio al aire libre

## PROBLEMA CENTRAL

¿Cómo diseñar un clúster creativo que pueda generar relación entre las actividades del proyecto Bronx Distrito Creativo y fortalecer el entorno que comparten?

### CAUSAS

- Los proyectos construidos a futuro no se comunicarán con los vacíos urbanos
- Regreso de la delincuencia, hurtos, expendios de drogas, indigencia
- Fracaso Tercer Milenio
- Carencia de una articulación espacial clara en la propuesta de Plan Parcial Voto Nacional que solucione problemas de relaciones entre vacíos urbanos y edificios que generen nuevos tejidos económicos y espaciales a la ciudad desde la economía naranja.
- No se contempló en el planeamiento del Plan Parcial por la ERU
- Urgencia
- Bronx
- La fallida intervención en el Tercer Milenio en el año 2002

### EFFECTOS

- Deterioro Urbano
- 3 canchas sintéticas de fútbol
- Pista de skate (los mejores de Latinoamérica)
- Población beneficiada 257.000 Hab
- Pista de BMX recreativa
- Gimnasio al aire libre