

Alice Lardé

Conexión Creativa con **MIPYME+Educación**



Estado de la digitalización de las Mipyme y de las industrias culturales y creativas

Un análisis de la oferta, demanda y de los vínculos universidad-empresa
para la digitalización de las Mipyme en El Salvador

Agosto 2024

Estado de la digitalización de las MIPYME

Un análisis de la oferta, demanda y de los vínculos academia-empresa para la digitalización de las MIPYME en El Salvador

Resumen Ejecutivo.

Este documento fue realizado por el equipo de Investigación:

Juan Pablo Fontán

Mirian Urías

Fabiola Romero

Daniel Serrano

Nahiely Mendoza

Elio Guevara

Revisión:

Margarita Zaldaña.

Glenda Canizalez

Diseño:

Mabel Orellana. PATIO Estudio Creativo.

Las fotografías utilizadas en esta publicación provienen de un banco de imágenes premium de pago.

Para citar:

OEI (2024). Estado de la digitalización de las MIPYME: Un análisis de la oferta, demanda y de los vínculos academia-empresa para la digitalización de las MIPYME en El Salvador. Con el cofinanciamiento de la Unión Europea, agosto 2024

Esta publicación ha sido elaborada con el apoyo financiero de la Unión Europea, en el marco del Proyecto "Apoyo para el fortalecimiento, tecnificación y digitalización de MICRO, PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS (MIPYME) y emprendimientos en El Salvador", ejecutado por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). La responsabilidad sobre las opiniones expresadas en el mismo corresponde exclusivamente al equipo de investigación, y no reflejan de ningún modo la opinión oficial o puntos de vista de la Unión Europea y de ninguna de las instituciones implicadas en el Proyecto.

Contenido

I. Resumen ejecutivo	9
II. Informe de la fase de levantamiento y procesamiento de la información	12
III. Marco conceptual sobre digitalización, industrias culturales/creativas y vínculos entre la academia y empresas	33
Procesos de digitalización: La madurez de las tecnologías y la cadena de valor	33
Las ICC: expresión humana creativa y cultural	39
Vinculación academia - empresa: Los tipos de vínculos.....	43
Oferta de servicios de digitalización	47
IV. Análisis de la demanda, oferta y vínculos con la academia en los servicios de digitalización de Mipyme+E	49
5 criterios estratégicos.....	49
Criterio estratégico 1: Tendencias de digitalización regionales y globales	50
Criterio estratégico 2: Nivel de digitalización en la cadena de valor y madurez tecnológica.....	57
Criterio estratégico 3: Preocupaciones de las Mipyme+E y factores habilitantes de la digitalización	75
Criterio estratégico 4: Oportunidades de vinculación con academia para el fomento de la digitalización.....	91
Criterio estratégico 5: Oferta de servicios de digitalización disponible en el mercado	108
V. Análisis de las industrias culturales y creativas a nivel Mipyme	122
Hallazgos	122
Conclusiones	157
Recomendaciones	157
VI. Oferta de servicios de las Instituciones de Educación Superior y vínculos con Mipyme+E	165
VII. Oferta y demanda de carreras de estudios superiores de las industrias culturales y creativas	177
VIII. Oferta de servicios de desarrollo empresarial para digitalización de Mipyme	186
IX. Propuesta para la sostenibilidad y actualización de la información.....	197
Anexo 1: Revisión bibliográfica: Listado de documentos consultados	199

LISTA DE ACRÓNIMOS

ADEL	Asociación de Desarrollo Local
AD empresarial	Asesores para El Desarrollo Empresarial S.A de C.V
ACUA	Asociación Comunitaria Unida por el Agua y la Agricultura
BANDESAL	Banco de Desarrollo de la República de El Salvador
BCIE	Banco Centroamericano de Integración Económica
BEI	Banco Europeo de Inversiones
CAPRO	Asociación Cámara de Centros de Formación Profesional de El Salvador
CAPUCOM	Capacitación Profesional en Computación
CEFIE-UES	Centro de Fomento de la Innovación y el Emprendimiento de la Universidad de El Salvador
CENPROMYPE	Centro Regional de Promoción de la Micro, Pequeña y Mediana Empresa
CHATGPT	Chat Transformador Pre Entrenado Generativo
CDMYPE	Centro de Desarrollo de Micro y Pequeñas Empresas
CIPE	Center for International Private Enterprise
CPA	Costo por Adquisición
CPC	Costo por click
CRM	Sistemas de gestión de relación con los clientes
CTR	Tasa de clicks
ECMH	Escuela de Comunicación Mónica Herrera
ENA	Escuela Nacional de Agricultura
ERP	Sistemas de planificación de recursos empresariales
ESEN	Escuela Superior de Economía y Negocios
ESFE-AGAPE	Escuela Superior Franciscana Especializada/ÁGAPE
IA	Inteligencia artificial
IAAS	Infraestructura como servicio
ICC	Industrias culturales y creativas
I+D	Investigación y Desarrollo
IDI	Instituto Diplomático "Doctor José Gustavo Guerrero"
IEHES	Instituto Especializado "Hospital El Salvador"
IES	Instituciones de educación superior
IEPROES	Instituto Especializado de Profesionales de la Salud
INE	Instituto Nacional de Estadística de España
INCAF	Instituto Nacional de Capacitación y Formación
INNBOX	Consultora de Innovación
INSERT	Consultora de Innovación
ITCA-FEPADE	Instituto Tecnológico Centroamericano. Fundación Empresarial para el Desarrollo Educativo
ITCHA	Instituto Tecnológico de Chalatenango
ITETPS	Instituto Tecnológico Escuela Técnica Para La Salud
ITPSM	Instituto Tecnológico Padre Segundo Montes
FIAGRO	Fundación para la Innovación Tecnológica Agropecuaria
FFAA ELS	Instituto Especializado de Nivel Superior Escuela Militar Capitán General Gerardo Barrios
FUSAI	Fundación de Apoyo Integral
FUSADES	Fundación Salvadoreña para el Desarrollo Económico y Social
FUSALMO	Fundación Salvadoreña del Mundo
JA	Junior Achievement El Salvador

MINEC	Ministerio de Economía de El Salvador
MIPYME+E	Emprendimiento, micro, pequeña y mediana empresa
MYPE	Micro y pequeña empresa
NFT	Activos digitales únicos
OEI	Organización de Estados Iberoamericanos
OMC	Organización Mundial del Comercio
OPAMSS	Oficina de Planificación del Área Metropolitana de San Salvador
OSDi	Oferente de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización
PAAS	Plataforma como servicio
PI	Propiedad intelectual
PYME	Pequeña y mediana empresa
ROAS	Retorno sobre el Gasto Publicitario
ROI	Retorno sobre la Inversión
SAAS	Software como servicio
SEGIB	Secretaría General Iberoamericana
SICA	Sistema de la Integración Centroamericana
SIECA	Secretaría de Integración Económica Centroamericana
SNBX	Articuladores del ecosistema de innovación en El Salvador
TIC	Tecnologías de la información y comunicación
UAE	Universidad Albert Einstein
UDB	Universidad Don Bosco
UCA	Universidad Centroamericana José Simeón Cañas
UCAD	Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios
UE	Unión Europea
UES	Universidad de El Salvador
UEES	Universidad Evangélica de El Salvador
UFG	Universidad Francisco Gavidia
UGB	Universidad Gerardo Barrios
UI	Interfaz de usuario
UJMD	Universidad Dr. José Matías Delgado
ULS	Universidad Luterana Salvadoreña
UMA	Universidad Modular Abierta
UNAB	Universidad Dr. Andrés Bello
UNICAES	Universidad Católica de Occidente
UNSSA	Universidad Nueva San Salvador
UNIVO	Universidad de Oriente
UTEC	Universidad Tecnológica de El Salvador
UTLA	Universidad Técnica Latinoamericana
UPAN	Universidad Panamericana
UPES	Universidad Politécnica de El Salvador
USAM	Universidad Salvadoreña Alberto Masferrer
USO	Universidad de Sonsonate
UX	Experiencia de usuario
VPN	Red privada virtual
WEF	Foro Económico Mundial

GLOSARIO DE ANGLICISMOS ¹

<i>Assessment centers</i>	Proceso para seleccionar personal en base a análisis de situaciones específicas.
<i>Back-office</i>	Actividades internas de una empresa que no son vistas por el cliente.
<i>Big data</i>	Gran cantidad de datos (macrodatos) con un grado de complejidad que requieren ser manejados por herramientas no tradicionales.
<i>Blockchain</i>	Tecnología de registro distribuido que permite mantener un registro seguro, transparente e inmutable de transacciones, eliminando la necesidad de intermediarios.
<i>Boom</i>	Aumento repentino y significativo en popularidad o actividad.
<i>Branding</i>	Conjunto de acciones relacionadas con el posicionamiento, el propósito y los valores de una marca.
<i>Chatbots</i>	Herramienta informática que permite la interacción automatizada con un usuario mediante mensajes de texto.
<i>Co-working</i>	Espacio compartido (físico o virtual) donde se pueda trabajar.
<i>Crowd equity</i>	Método de financiamiento en el que un grupo de inversores contribuye con capital a cambio de participación accionaria en una empresa, generalmente a través de plataformas en línea.
<i>Crowdfunding</i>	Método de financiación en el que se reúnen pequeñas aportaciones de un gran número de personas, generalmente a través de plataformas en línea, para apoyar proyectos, productos o empresas.
<i>Data analytics</i>	Análisis de datos.
<i>E-commerce</i>	Comercio electrónico.
<i>E-mail</i>	Correo electrónico.
<i>Fees</i>	Honorarios, tarifas o cargos.
<i>Fintech</i>	Tecnología utilizada para mejorar y automatizar servicios financieros.
<i>Freelancer</i>	Persona que trabaja de manera independiente y no está vinculado a una empresa.
<i>Front-office</i>	Toda actividad en una empresa en la que se interactúe directamente con los clientes.
<i>Hobby</i>	Pasatiempo o afición.
<i>Inbound</i>	Estrategia de mercadeo o ventas que se centra en atraer clientes mediante la creación de contenido valioso y relevante.

¹ Dentro del texto se hacen referencias a términos en inglés de uso muy generalizado en los procesos globalizados de digitalización. Se presenta acá un glosario de dichos anglicismos.

<i>Indies</i>	Producciones independientes en música, cine o videojuegos.
<i>Influencers</i>	Personas con una audiencia significativa en redes sociales que influyen en las opiniones y decisiones de sus seguidores.
<i>Know how</i>	Conocimiento especializado o experiencia práctica en un área específica.
<i>Machine learning</i>	Rama de la inteligencia artificial que se centra en desarrollar algoritmos y modelos que permiten a las máquinas aprender de los datos, identificar patrones y tomar decisiones con la mínima intervención humana.
<i>Marketing</i>	Mercadeo o mercadotecnia.
<i>Networking</i>	Proceso o habilidad que permite crear o ampliar una red de contactos profesionales.
<i>Outbound</i>	Estrategia de mercadeo o ventas que implica contactar activamente a potenciales clientes a través de métodos tradicionales.
<i>Outsourcing</i>	Práctica de delegar ciertas funciones o procesos empresariales a proveedores externos en lugar de realizarlos internamente.
<i>Pitch</i>	Presentación breve y persuasiva destinada a presentar una idea, producto o proyecto a potenciales clientes, inversores o socios.
<i>Podcast</i>	Serie de episodios grabados en audio que se pueden escuchar en línea o descargar.
<i>Proxy</i>	Entidad que actúa como intermediario.
<i>Publishers</i>	Entidades o individuos que crean, producen y distribuyen contenido, como libros, revistas, periódicos o contenido digital.
<i>Retail management</i>	Proceso de ayudar al cliente a obtener el mejor producto y experiencia posible.
<i>Serious games</i>	Juegos diseñados con un propósito más allá del entretenimiento, como la educación, la formación o la simulación profesional.
<i>Softwares</i>	Programas y aplicaciones informáticas que permiten realizar diversas tareas en computadoras y dispositivos electrónicos.
<i>Spin off</i>	Empresa o producto creados a partir de otra empresa o producto.
<i>Start-ups</i>	Empresa recientemente creada, que busca desarrollar y comercializar un producto o servicio innovador con alto potencial de crecimiento.
<i>Streaming</i>	Transmisión y distribución de multimedia por internet.
<i>Supply chain</i>	Procesos y actividades involucradas en la producción, distribución y entrega de un producto desde el proveedor hasta el consumidor final.
<i>Tokens</i>	Unidad de valor basada en criptografía y emitida por una entidad privada que pueden representar activos, derechos de acceso o participación en un sistema.
<i>Trade-off</i>	Intercambio donde se pierde un beneficio a cambio de otro.

<i>User experience</i>	Sensaciones y percepciones experimentados por el usuario al interactuar con un producto, servicio o sistema.
<i>User interface</i>	Conjunto de arquitectura de información, patrones y elementos visuales con los que el usuario interactúa en un sistema.
<i>Wearables</i>	Dispositivos electrónicos portátiles que se usan en el cuerpo y recopilan datos o proporcionan información en tiempo real.
<i>Web clouding</i>	Tecnología que permite almacenar, gestionar y acceder a datos y aplicaciones a través de servidores en la nube, en lugar de hacerlo en dispositivos locales.
<i>Work for hire</i>	Acuerdo en el que el trabajo creado por un empleado o contratista es propiedad del empleador o cliente, no del creador, que renuncia a derechos de autor o propiedad intelectual.
\$	USD \$

I. Resumen ejecutivo

En los últimos años, las micro, pequeñas, medianas empresas y emprendimientos (Mipyme+E) en El Salvador han enfrentado desafíos económicos como el incremento de costos de los insumos, transformaciones en las tecnologías de producción o comercialización y cambios en los hábitos de consumo de las personas. Para adaptarse, las Mipyme+E enfrentan retos en modificar sus modelos de negocio e incursionar en el comercio electrónico y la digitalización de sus procesos internos.

En respuesta, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) con el cofinanciamiento de la Unión Europea (UE), ejecuta un proyecto para acelerar la transformación digital de las Mipyme+E y de las industrias culturales y creativas (ICC) a través de la adopción de nuevas herramientas digitales a lo largo de su cadena de valor. Para ello, OEI/UE encargaron una investigación que ha evaluado el estado de la digitalización en las Mipyme+E e ICC, así como el de la oferta de servicios de digitalización empresarial y el de los principales vínculos academia-empresa que pueden potenciar la digitalización de las empresas e ICC.

Las Mipyme+E salvadoreñas muestran una preocupación marcada por mejorar las ventas, controlar costos y acceder a financiamiento, con una percepción del estancamiento en las ventas recientes pero con expectativas optimistas para los años futuros inmediatos. Por otro lado, su digitalización se encuentra en apogeo, aunque se han creado “embudos tecnológicos” en torno a la madurez de las herramientas digitales y a la cadena de valor en las empresas:

Por un lado, las Mipyme+E se han digitalizado en tecnologías básicas (e-mail, internet, paquetes de ofimática) pero existe un rezago aún significativo en la adopción de tecnologías intermedias (web clouding, VPNs) y avanzadas (ciberseguridad, ERP, CRM), especialmente en los emprendimientos y micro empresas.

Y por otra lado, la parte comercial de la cadena de valor es la más digitalizada, mientras que las áreas internas y operativas presentan mayores rezagos.

Así, mientras la presencia de las empresas en redes sociales y la atención de clientes a través de chats son cada vez más comunes, su inversión en publicidad, analítica de data para una pauta publicitaria efectiva y la conversión en ventas en línea de estos esfuerzos aún no se materializa en la misma proporción.

A lo interno, existe más lentitud para la adopción de tecnología debido a los altos costos asociados al re-diseño de procesos, a la personalización que requieren los sistemas informáticos o a deficiencias administrativas propias en este tamaño de empresas.

La investigación destaca que al menos 2 grandes factores toman relevancia para superar estas barreras: una apuesta por identificar algunos “motores naturales” que propician la digitalización y financiar/asistir los costos de desarrollo de soluciones digitales que estén adaptadas a las realidades de las Mipyme+E.

La investigación arroja que la digitalización de las Mipyme+E está impulsada más por la visión de sus personas propietarias que por los costos asociados a digitalizar los procesos. Y que aquellas empresas que están expuestas a experiencias internacionales de digitalización o que están integradas en la cadena de valor con proveedores o clientes grandes, muestran mayores niveles de digitalización.

Factores como la edad y el nivel educativo de las personas propietarias también juegan un papel crucial en la propulsión de la digitalización, destacándose un corte de edad entre los 40 a 50 años. A menor edad y mayor nivel educativo, mayor es la probabilidad de que la empresa se digitalice.

Por otro lado, las soluciones tecnológicas (softwares, servicios en la nube, CRM, ERP, etc, ciberseguridad, entre otros) aún no se terminan de adaptar a características propias de muchas Mipyme+E², lo cual les dificulta adoptarlas dentro de sus procesos.

La investigación destaca que un proyecto como el de OEI/UE tiene mucho potencial para aportar a la digitalización a través del diseño de programas que cubran costos iniciales de desarrollo³ de nuevos productos/soluciones digitales dirigidos a Mipyme de la mano de universidades y empresas oferentes de servicios digitales.

Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en El Salvador y Centroamérica se encuentran en un momento crítico con un potencial significativo de crecimiento, a pesar de su subrepresentación en el PIB comparado con otros países de América Latina. Este sector es parte integral del auge global de exportación de servicios digitales impulsado por la transformación digital. En El Salvador, el parque empresarial de ICC cuenta con aproximadamente 1,000 empresas, mayoritariamente compuestas por emprendimientos y microempresas en sectores como publicidad, actividades profesionales, radio y TIC, entre otros. Para fortalecer su digitalización y capitalizar las oportunidades de exportación de servicios digitales, esta base empresarial requiere un enfoque diferenciado. Se identifican 8 sectores dentro de las ICC con necesidades y desafíos distintos, cada uno demandando

² Por ejemplo, informalidad, presupuestos bajos para inversión en mercadeo y publicidad, tiempo del personal absorbido por el día a día y sin disponibilidad para rediseñar procesos digitales, personal con nivel educativo bajo para el manejo de tecnología, entre otros.

³ Estos costos incluyen el desarrollo de métodos para la investigación de mercado, diseño de UX/UI (experiencia e interfaz de usuarios), selección de soluciones tecnológicas, prueba y testeo de los productos y el diseño de estrategias de venta de los nuevos productos desarrollados.

programas de apoyo específicos para potenciar su desarrollo de manera estratégica.

La educación superior en El Salvador tiene vínculos establecidos con empresas principalmente a través de programas formativos, pasantías y proyectos sociales. Si bien este es el vínculo predominante, existe una oportunidad significativa para fortalecer investigación aplicada para el desarrollo de nuevos productos/soluciones digitales adaptadas a Mipyme+E, para fortalecer las capacidades de oferta de servicios digitales de los centros de emprendimiento de las universidades y para mejorar la coordinación de formación de talento humano en las habilidades digitales que las carreras de industrias culturales y creativas están demandando.

Finalmente, **las empresas oferentes de servicios de digitalización** se concentran principalmente en brindar servicios a pequeñas empresas, seguidas de microempresas y emprendedores, con un enfoque particular en sectores como comercio, TIC, turismo, e industrias creativas y culturales. Los servicios más ofrecidos incluyen asesoría empresarial y formación. Existe un mayor enfoque en los servicios de digitalización para las actividades comerciales de las empresas que para sus áreas internas operativas y de análisis de datos. La oferta de servicios digitales es de relativa reciente creación y requiere ella misma adquirir nuevos conocimientos sobre la aplicación de las nuevas tecnologías.

II. Informe de la fase de levantamiento y procesamiento de la información

Descripción general de las actividades

La investigación se llevó a cabo del 15 de abril al 11 de julio de 2024 y estuvo compuesto de 3 fases, a saber:

- a) Revisión documental del 15 de abril al 1 de mayo
- b) Levantamiento de información y de trabajo de campo del 8 de mayo al 14 de junio
- c) Procesamiento y análisis de la información del 15 de junio al 11 de julio

Revisión documental

Se realizó una revisión documental inicial de 55 documentos relacionados al desarrollo actual de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), de la digitalización de los emprendimientos, micro, pequeñas y medianas empresas (Mipyme+E) a nivel global, regional y nacional, y de los marcos de referencia sobre vínculos academia - empresa.

Esta revisión documental (acompañada de entrevistas complementarias) permitió construir un marco conceptual con las hipótesis iniciales de trabajo, así como el diseño de 3 encuestas digitales para la recolección de información.

Se puede encontrar el listado completo de los documentos consultados en el anexo 1: Revisión bibliográfica.

Levantamiento de información primaria a través de trabajo de campo

El trabajo de campo de la investigación contempló tres actividades durante mayo y junio 2024:

- a) Entrevistas individuales a actores clave
- b) Grupos focales con Mipyme+E en San Salvador, Santa Ana y San Miguel
- c) La distribución de tres encuestas digitales dirigidas a Mipyme+E, a oferentes de servicios de digitalización (OSDi) y a instituciones de educación superior (IES)

Entrevistas a actores clave

Durante abril y mayo se realizaron 47 entrevistas a personas empresarias de Mipyme y de las

industrias culturales y creativas, a actores clave del ecosistema de digitalización, a representantes de OSDi y a funcionarios de diferentes universidades del país.

La lista completa de entrevistas realizadas se encuentra en el anexo 2: Base de personas entrevistadas.

Grupos focales realizados

Durante las primeras dos semanas de mayo se realizaron cuatro grupos focales con el apoyo en la convocatoria de parte de las instituciones aliadas del proyecto y con respaldo y colaboración de OEI.

Fecha	Lugar	Hora	Participantes	Convocante
Miércoles 8 mayo	Santa Ana, UNICAES	9.00 a 11.00 am	3 Mipymes+E	UNICAES
		2.30 a 4.30 pm	4 Mipyme+E	UNICAES
Martes 14 mayo	San Miguel, UGB	10.00 am a 12.00 m	6 Mipyme+E	UGB
Miércoles 15 mayo	San Salvador, Oficinas OEI	9.00 a 11.00 am	8 PYME de diferentes industrias ICC	MINEC
Jueves 16 mayo	San Salvador, Oficinas OEI	9.00 a 11.00 am	2 Mipyme+E	CONAMYPE

El objetivo de los grupos focales fue conocer las motivaciones, razones, valoraciones sobre la digitalización en sus empresas así como la validación del instrumento de de la encuesta dirigida a Mipyme+E para la recolección de información primaria. El listado de los participantes se encuentra en el anexo 3: Base de participantes en grupos focales.

Distribución de encuestas digitales

Del 21 de mayo al 14 de junio se distribuyeron 3 encuestas a Mipyme, OSDi e IES.

La encuesta dirigida a Mipyme+E fue distribuida a las bases de datos de empresas beneficiarias de las instituciones aliadas⁴ al proyecto para la digitalización de Mipyme+E e ICC cofinanciado por la Unión Europea y ejecutado por la Organización de Estados

⁴ Ministerio de Economía, Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa (Conamype), Ministerio de Turismo y Corporación Salvadoreña de Turismo (Corsatur), Universidad Católica de El Salvador (Unicaes) y Universidad Gerardo Barrios (UGB).

Iberoamericanos, así como en las redes sociales de la UE y OEI.

La encuesta dirigida a universidades fue distribuida a través de la Dirección de Educación Superior del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y la encuesta dirigida a OSDi fue distribuida a empresas oferentes a través de las gestiones de la OEI y del equipo consultor, así como a través de las redes sociales de la UE y OEI.

Resultados generales de las encuestas a Mipyme+E

Se obtuvieron 700 respuestas para la encuesta dirigida a Mipyme, de las cuáles 511 fueron completadas íntegramente.

La distribución geográfica y el año de operaciones de las empresas que respondieron fueron los siguientes:

Gráfico 2.1: Zona geográfica

Seleccione el departamento en donde está ubicada su empresa o la sede principal de su empresa.

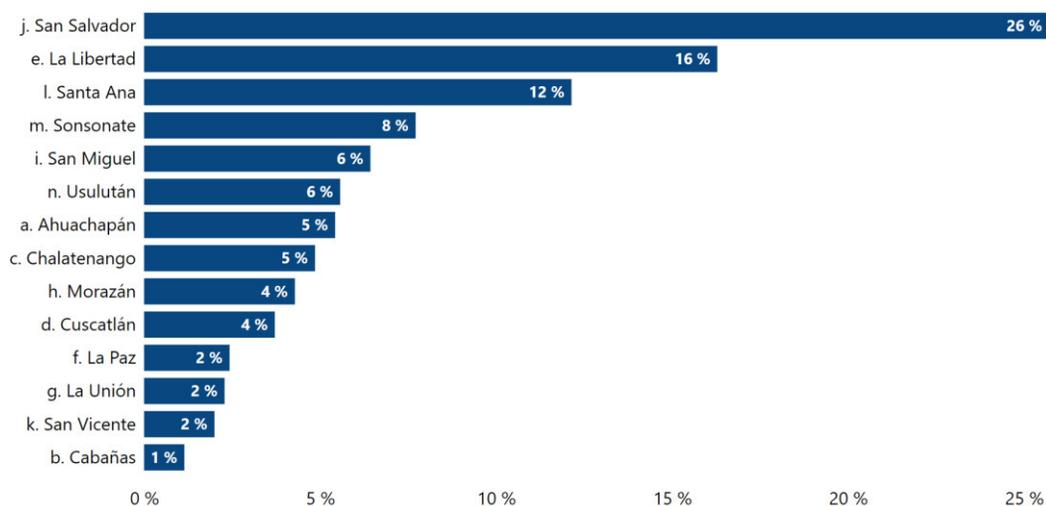
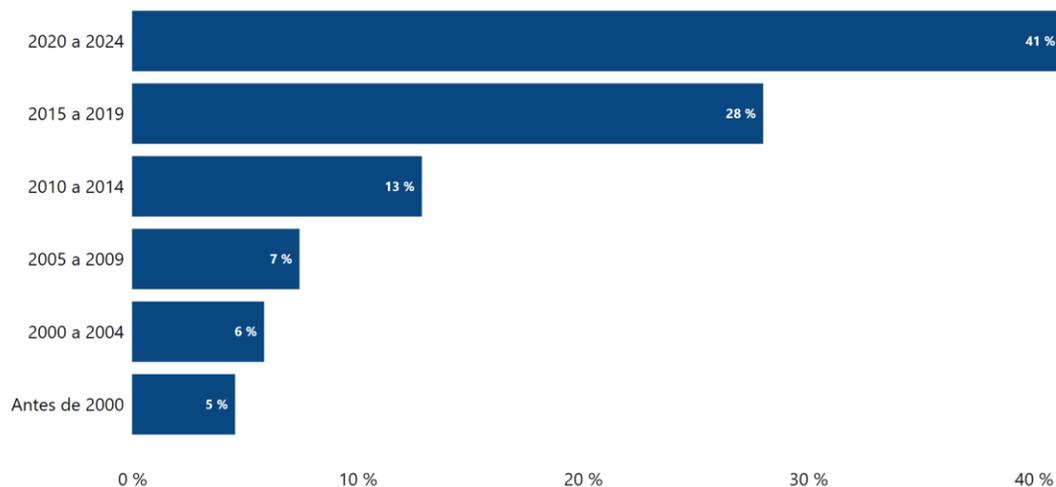


Gráfico 2.2: Año de inicio de operaciones

¿En qué año empezó a operar su empresa?



Los sectores y subsectores económicos fueron los siguientes:

Gráfico 2.3: Sector económico

¿A qué sector pertenece la actividad principal a la que se dedica su empresa?

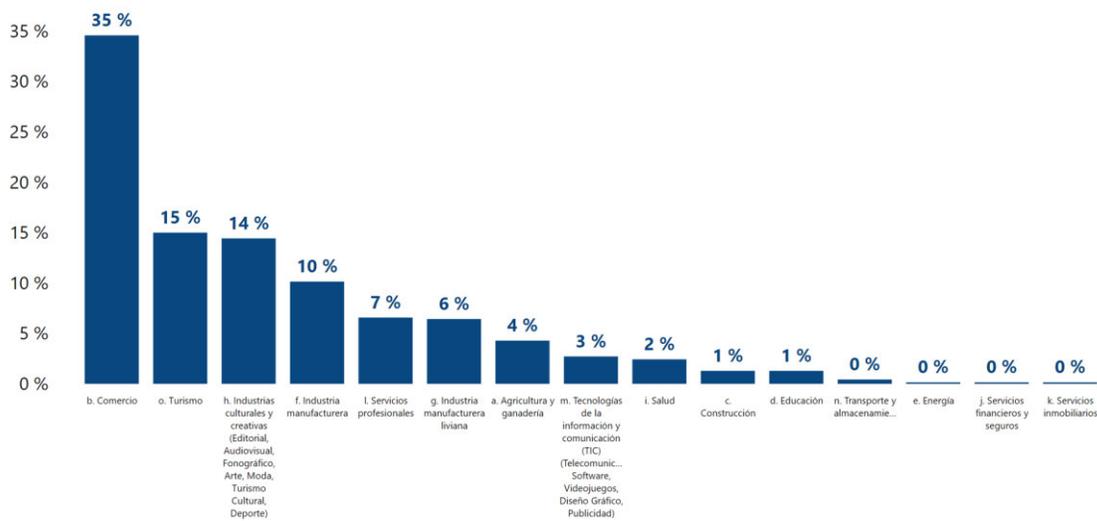


Gráfico 2.4: Sub-sector económico: ICC y TIC

¿A qué sub-sector pertenece la actividad principal a la que se dedica su empresa?

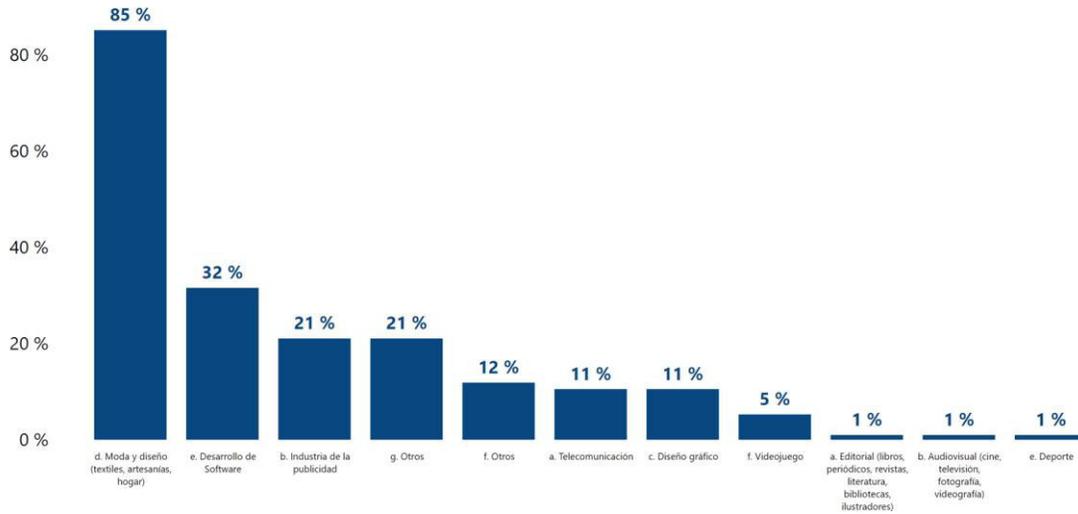
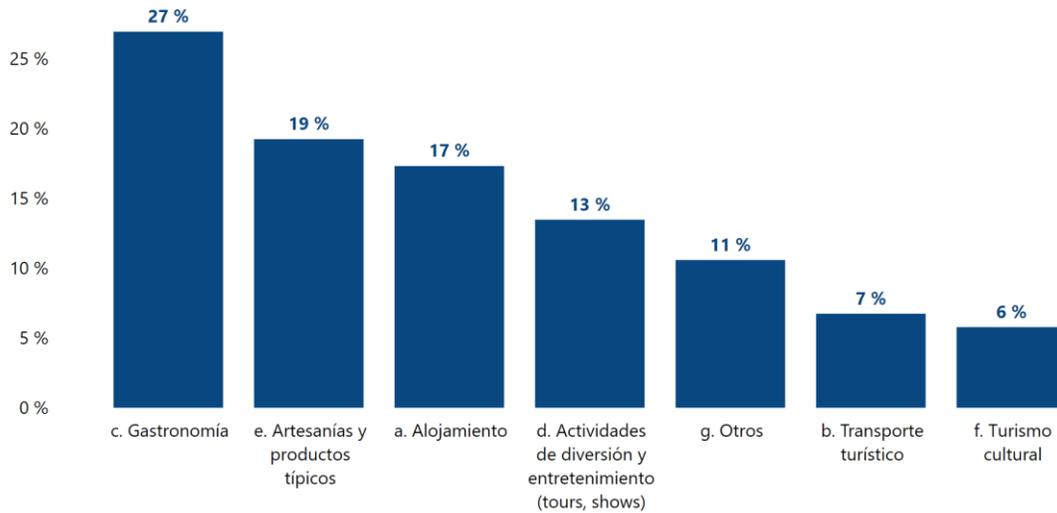


Gráfico 2.5: Sub-sector económico: Turismo

¿A qué sub-sector pertenece la actividad principal a la que se dedica su empresa?



El

68% de las personas que respondieron fueron mujeres y el 56% tiene menos de 44 años.

Gráfico 2.6: Sexo del propietario o propietaria

¿Cuál es su sexo?

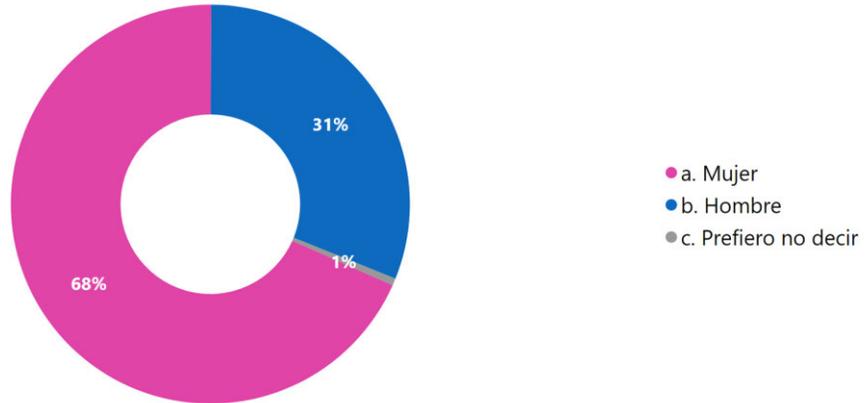
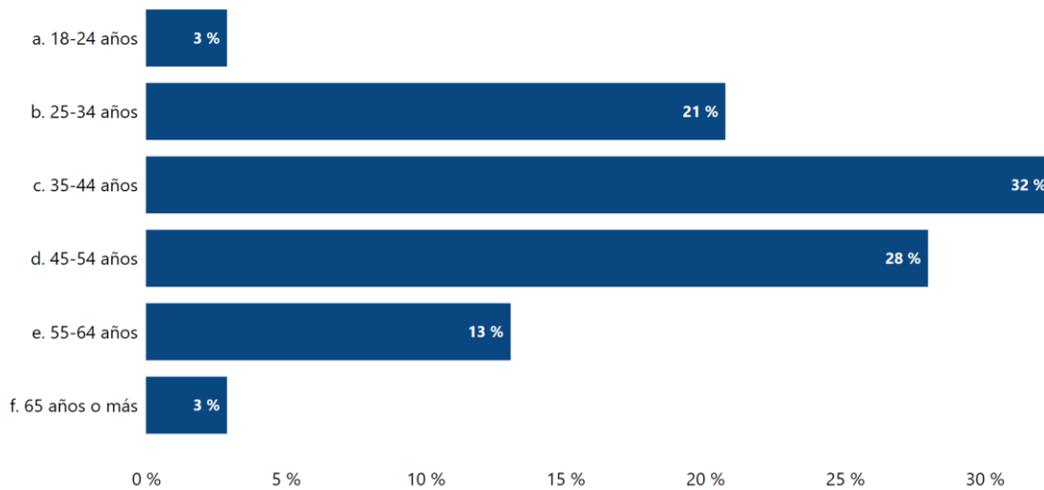


Gráfico 2.7: Edad del propietario o propietaria

Seleccione el rango de edad en que se encuentra usted.



El 51% no tiene estudios universitarios y el 89% son personas propietarias de su empresa.

Gráfico 2.8: Nivel académico del propietario o propietaria

¿Qué nivel de estudios académico tiene usted (no necesariamente graduado)?

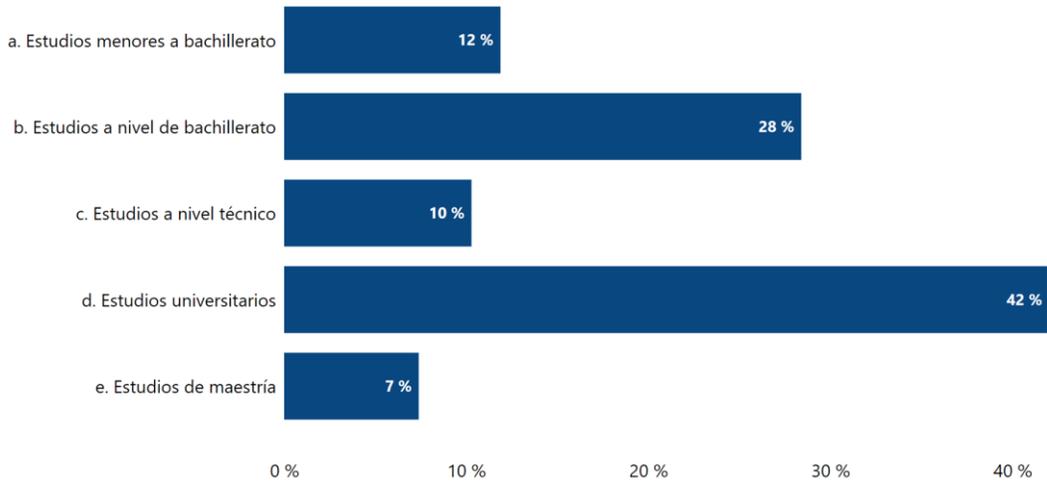
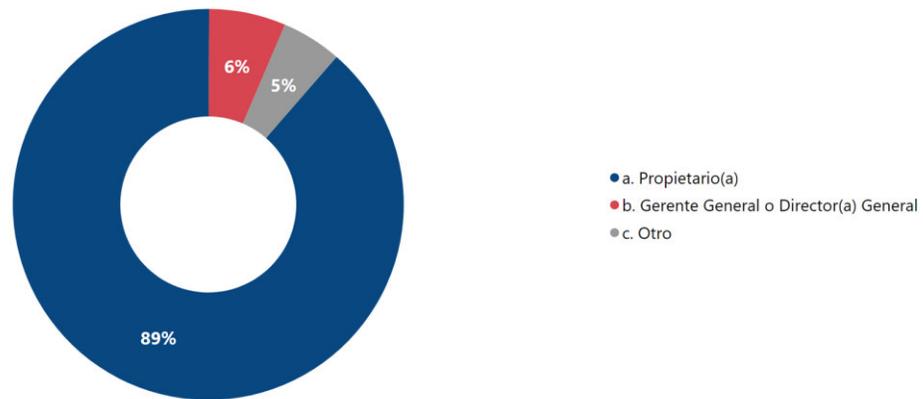


Gráfico 2.9: Cargo o responsabilidad dentro de la empresa

¿Cuál es su cargo o responsabilidad dentro de la empresa?



El 68% considera que su empresa es familiar, y el 41%, que ha empezado a haber un relevo generacional en su negocio.

Gráfico 2.10: Tipo de empresa

¿Considera que su empresa es una empresa familiar (una o varias personas de una misma familia son las principales propietarias de la empresa)?

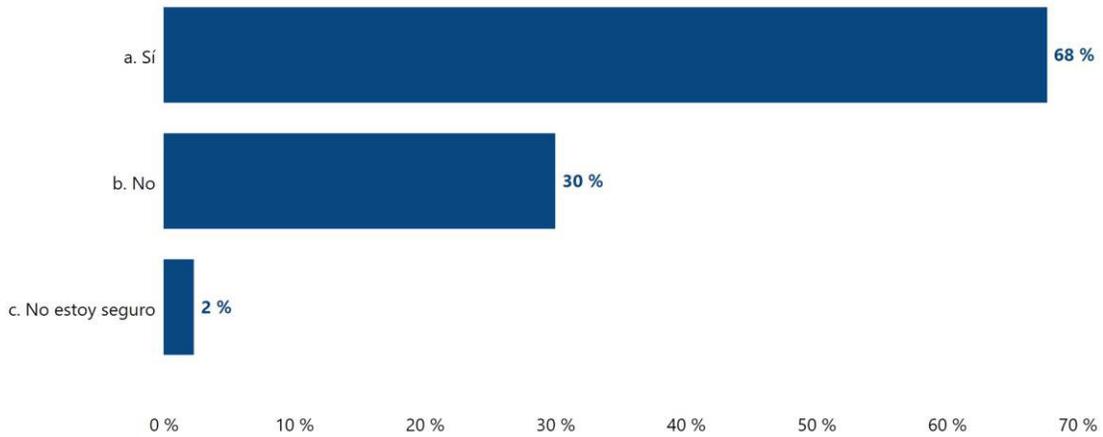
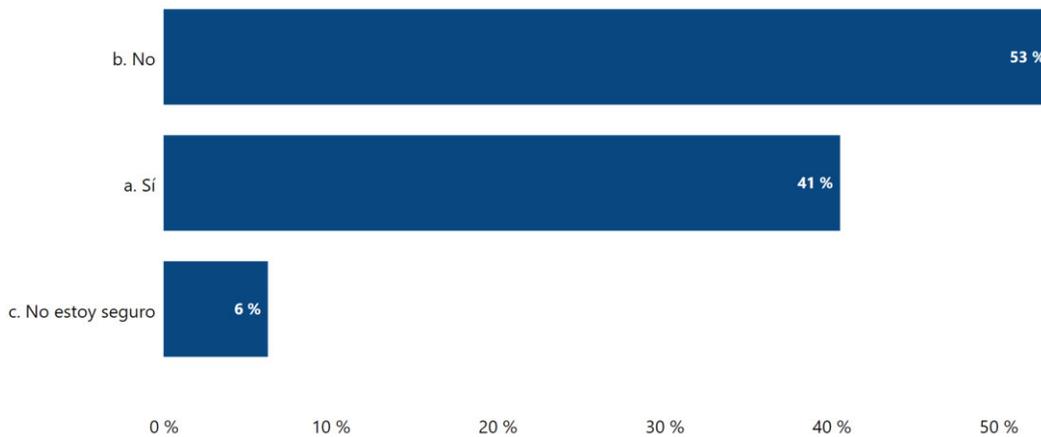


Gráfico 2.11: Relevo generacional en la empresa

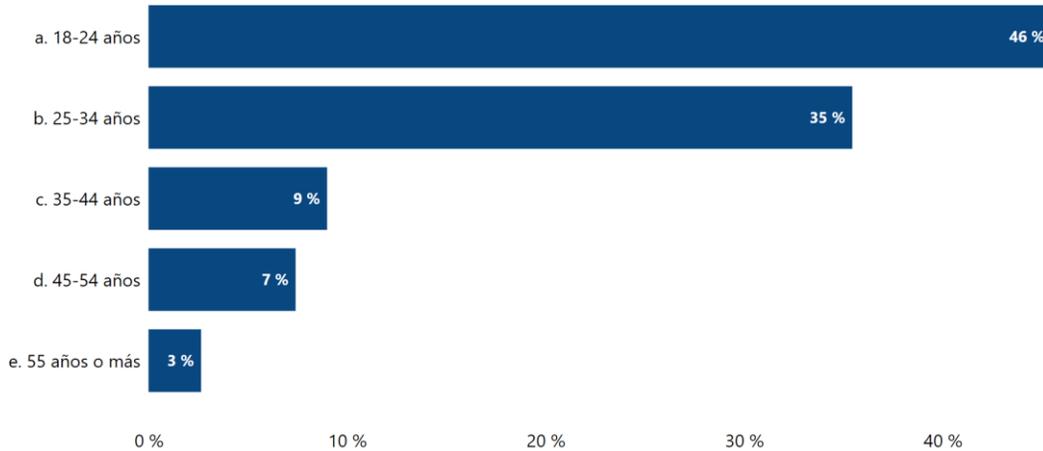
¿Considera usted que una segunda o tercera generación de propietarios se ha venido involucrando en los últimos años en las decisiones u operaciones de la empresa?



El 81% considera que la segunda generación a cargo de la propiedad de la empresa tiene menos de 34 años de edad

Gráfico 2.12: Edad del relevo generacional

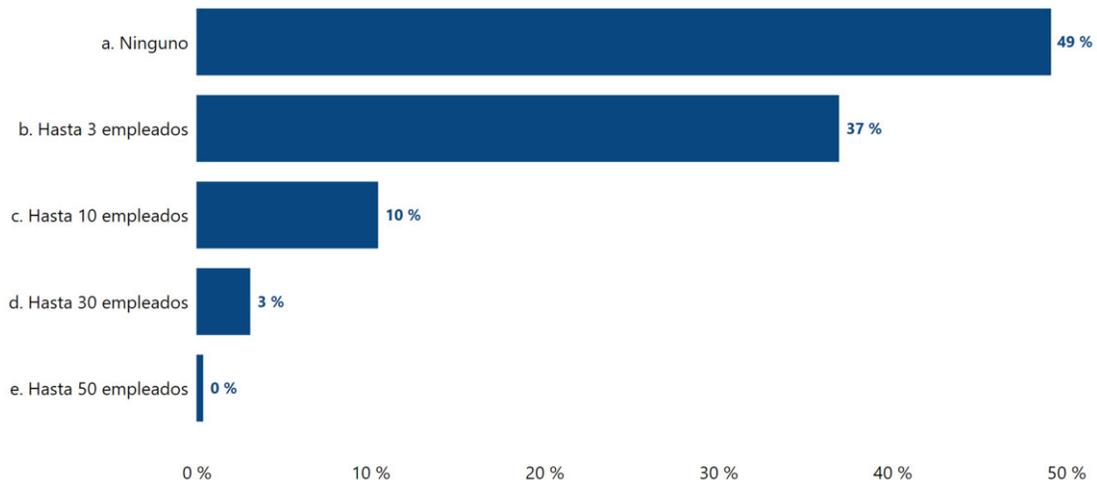
Seleccione el rango de edad en que se encuentra esta segunda o tercera generación que se ha venido involucrando en las decisiones u operaciones de la empresa



El 50% tiene entre 3 y 30 empleados y el 50% no tiene personas empleadas.

Gráfico 2.13: Número de empleados

¿Cuántos empleados fijos tuvo contratados su empresa en el año 2023?

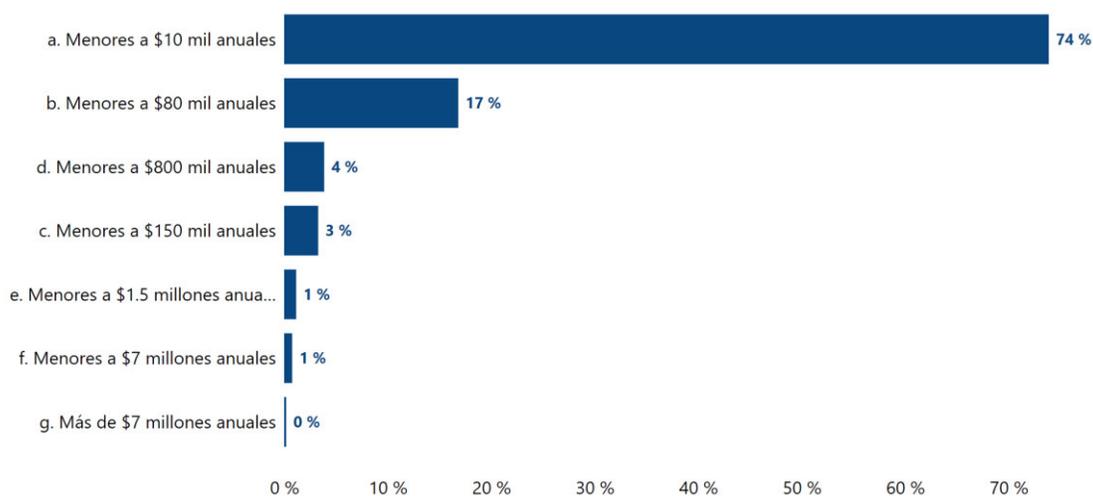


El

74% tiene ventas anuales brutas menores a \$10 mil USD (estos se toman como emprendimientos en esta investigación), el 21% hasta \$150 mil USD (microempresas), el 4% hasta \$1.5 millones USD (pequeñas empresas) y 1% menores a \$7 millones USD (mediana empresa).

Gráfico 2.14: Ventas brutas anuales

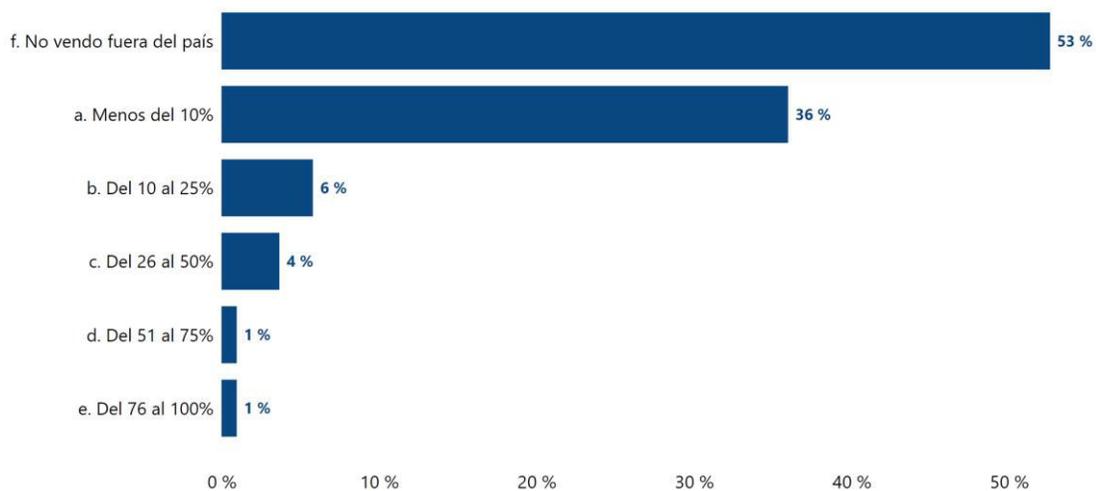
¿Cuál fue el volumen de ventas brutas anuales de su empresa en el año 2023?



El 53% no realiza ventas fuera del país y para el 36%, las ventas fuera del país representan menos del 10% de su total.

Gráfico 2.15: Proporción de exportaciones

¿Qué porcentaje de sus ventas anuales son exportaciones (ventas a clientes fuera del país)?



Las preguntas realizadas en la encuesta se encuentran en el anexo 4: Instrumentos de recolección de información a través de encuestas.

Resultados generales de las encuestas a IES y OSDi

Los resultados descriptivos de las preguntas realizadas a IES y OSDi se encuentran en los capítulos 7 y 8, respectivamente.

Se obtuvieron 79 respuestas para la encuesta dirigida a OSDi, de las cuáles 56 fueron completadas íntegramente.

Se obtuvieron 41 respuestas para la encuesta dirigida a IES, de las cuáles 37 fueron completadas íntegramente.

Las preguntas realizadas en las 2 encuestas se encuentran en el anexo 4: Instrumentos de recolección de información a través de encuestas.

Además, se realizaron 5 mapas de visualización de las OSDi y 10 mapas de las IES en la plataforma KUMU. También se construyó un directorio visual de la oferta de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización de las OSDi y de programas de las IES, en la plataforma KUMU.

Hallazgos, conclusiones y recomendaciones

El procesamiento de la información permitió al equipo consultor a cargo de la investigación producir 51 hallazgos, 30 conclusiones y hacer 36 recomendaciones en 6 criterios estratégicos de apoyo a las Mipyme+E en general y para las de las ICC.

El resumen de los hallazgos, conclusiones y recomendaciones producidas se presenta a continuación:

Criterio estratégico	Hallazgos	Conclusiones	Recomendaciones
CE1: Tendencias de digitalización regionales y globales.	H1: La penetración a los teléfonos celulares inteligentes ha tenido un crecimiento acelerado en los últimos diez años en El Salvador, mientras las computadoras y el internet lo han tenido en menor medida.	C1: La digitalización de las áreas comerciales de las empresas en la región ("front office") y las tecnologías básicas/intermedias son predominantes.	R1: Segmentar muy claramente los grupos de empresas con los que se busca trabajar de acuerdo a su tamaño, a su sector y a un perfil de características de su propietario o propietaria e historial de implementación de tecnología en el negocio.

	<p>H2: Los principales desafíos que enfrentan las empresas de América Latina son los comerciales.</p>	<p>C2: La digitalización en las áreas internas de las empresas (“back office”) y las tecnologías intermedias las implementan empresas de mayor tamaño, de mayor niveles de conocimiento y de mayor recorrido tecnológico.</p>	<p>R2: Para la aplicación de tecnologías intermedias en las áreas internas de la empresa se sugiere explorar de la mano de una universidad y OSDi herramientas para la implementación de facturas electrónica, pagos en línea (bancarios, a empleados, proveedores, a gobierno) y web clouding (almacenamiento, IaaS, PaaS, SaaS).</p>
	<p>H3: Las Mipyme centroamericanas presentan mayores niveles de incorporación de las tecnologías básicas que de las tecnologías avanzadas.</p>	<p>C3: Dentro de las tecnologías intermedias más rápidamente implementadas parecen estar la facturación electrónica, los pagos en línea (bancarios, a empleados, proveedores, a gobierno) y el “web clouding”.</p>	<p>R3: Para la aplicación de tecnologías emergentes y de avanzada como IA o Blockchain, por ejemplo, se recomienda enfocarse en desarrollar experimentos o proyectos piloto que desarrollen usos de aplicación práctica para las Mipyme+E, y no necesariamente busquen aún su escalabilidad ni masividad.</p>
	<p>H4: El tamaño de la empresa, el nivel de formación digital de los directivos y el nivel de conocimiento de las oportunidades de las tecnologías son los factores que impulsan la digitalización.</p>	<p>C4: Los sectores más digitalizados en países desarrollados como España son el de las TIC, las actividades profesionales o científicas y los servicios inmobiliarios o financieros.</p>	

	<p>H5: La facturación electrónica, las transacciones bancarias y los pagos en línea de planillas, impuestos y proveedores son de las tecnologías de madurez intermedia más implementadas. Y en segundo grado, el web clouding para almacenamiento y uso de software, plataforma o infraestructura como servicios (IaaS, PaaS, SaaS).</p>	<p>C5: Las tecnologías avanzadas como la ciberseguridad o la inteligencia artificial aún son incipientes en la región, e incluso en países más desarrollados como España (y aún más aún a nivel de Mipyme+E).</p>	
	<p>H6: La ciberseguridad es una preocupación que puede ir tomando mayor prioridad en el tiempo.</p>		
	<p>H7: El uso de la inteligencia artificial aún es bajo en países desarrollados como España, posiblemente significando que el ritmo de penetración de tecnologías de avanzada en países en desarrollo como Centroamérica será paulatina en el corto plazo.</p>		
	<p>H8: Los sectores más digitalizados en países desarrollados como España son el de las TIC, las actividades profesionales o científicas y los servicios inmobiliarios o financieros.</p>		

CE2: Nivel de digitalización en la cadena de valor y madurez tecnológica.	H1: Existen “embudos tecnológicos” según el nivel de madurez de las herramientas digitales: La mayoría de micro y pequeñas empresas (MYPE) se han digitalizado en tecnologías básicas, la mitad en tecnologías intermedias y un tercio en tecnologías avanzadas.	C1: Se han desarrollado embudos tecnológicos de acuerdo a la madurez de las herramientas digitales y a la cadena de valor en las empresas.	R1: Diferenciar la formación y asistencia técnica a brindar según tamaño de empresa. Se puede seguir un perfil de este tipo para identificar las oportunidades de apoyo más pertinentes.
	H2: También existe un “embudo tecnológico” en la cadena de valor de las empresas: El área de mercadeo y ventas está más digitalizado que las áreas internas, operativas y administrativas de las Mipyme+E.	C2: La prioridad de las empresas parece estar en la parte comercial de la cadena de valor.	R2: Diseñar proyectos piloto que desarrollen usos de aplicación práctica en las siguientes áreas digitales.
	H3: La mayoría de las MYPEs, ve prioritario digitalizar sus ventas. Y en segundo término, la contabilidad, operación y gestión del personal. Los emprendimientos ven aún más prioritario digitalizar sus ventas.	C3: La conversión de ventas digitales es un reto aún por superar.	
	H4: Dentro del área de ventas y mercadeo, existe mayor presencia en redes sociales y atención de clientes en chats, que de ventas en línea.	C4: Facebook, Instagram y Whatsapp Business predominan como canales digitales. Tik Tok también lo hace para emprendimientos y las páginas web propias para las MYPEs.	
	H5: Las pequeñas empresas tienen bajos niveles de implementación de un CRM, mientras que los emprendimientos y microempresas invierten poco en publicidad digital.	C5: La contabilidad/control de costos y la banca digital predominan como las áreas internas de las Mipyme+E más digitalizadas.	

	<p>H6: Casi la mitad de las MYPEs reciben pagos en línea.</p>	<p>C6: Las transacciones financieras, los sistemas de información y el software personalizado son las tecnologías de madurez intermedia que las pequeñas empresas esperan que tengan mayor impacto en el futuro.</p>	
	<p>H7: Facebook, Instagram y Whatsapp Business son los canales dominantes en el mercadeo y ventas de las empresas. Tik Tok lo es también para emprendimientos y la página web propia para MYPEs.</p>	<p>C7: Aún existe desconocimiento sobre el impacto esperado en tecnologías de avanzada como la inteligencia artificial, ciberseguridad, criptomonedas, realidad virtual o aumentada o el blockchain, especialmente para niveles Mipyme+E.</p>	
	<p>H8: La contabilidad y las transacciones en banca digital son las áreas internas digitalizadas predominantes en todos los tamaños de las empresas.</p>		
	<p>H9: La facturación electrónica, el registro de planillas y el web clouding son predominantes, además, en las pequeñas empresas. Y el registro de planillas e inventarios en las microempresas.</p>		
	<p>H10: La mitad de las pequeñas empresas creen que las tecnologías digitales que más las impactarán son las transacciones financieras, los sistemas de información y el software personalizado.</p>		

	<p>H11: Un poco menos de la mitad de las pequeñas empresas han escuchado sobre diferentes tecnologías de avanzada como la inteligencia artificial, ciberseguridad, criptomonedas, realidad virtual o aumentada y el blockchain pero desconocen cuál será el impacto en sus empresas o industrias.</p>		
	<p>H12: La mitad de las empresas (19+32%) cree que su industria se digitalizará en un horizonte de unos 5 años y solamente un cuarto de ellas (20+4%) cree que tomará más de 5 años hacerlo.</p>		
CE3: Preocupaciones de las Mipyme+E y factores habilitantes de la digitalización.	<p>H1: Las empresas están preocupadas principalmente por las ventas, el control de costos y acceso a financiamiento. Sienten que sus ventas no han crecido en los últimos años y tienen expectativas más positivas para los próximos 3 años.</p>	<p>C1: Las empresas están preocupadas por las ventas, control de costos y acceso a financiamiento.</p>	<p>R1: Desarrollar programas de digitalización de las cadenas de proveedurías de las empresas grandes para digitalizar las áreas internas de las Mipyme+E.</p>
	<p>H2: A menor edad y mayor nivel educativo de las personas propietarias, tiende a haber mayor digitalización en las ventas y el mercadeo de la empresa.</p>	<p>C2: Los factores que propician la digitalización de las Mipyme+E están más asociados a la visión del empresariado y a oportunidades puntuales que a los costos de digitalizar.</p>	<p>R2: Darle exposición y transferencia de conocimientos internacional a las Mipyme.</p>

	H3: La visión del empresariado, la exposición a experiencias internacionales y el tamaño de los clientes/proveedores propician la digitalización de las ventas y mercadeo de las Mipyme+E.	C3: Estas oportunidades puntuales pueden ser la exposición a experiencias internacionales de digitalización, la visión y liderazgo del empresariado o su vinculación en la cadena de valor a proveedores o clientes grandes.	R3: Aplicar filtros que propicien la digitalización en los criterios de selección de las empresas y brindar apoyo complementario a los grupos vulnerables con mayor probabilidad de rezago digital.
	H4: Los factores habilitantes (o no) de la digitalización en las áreas internas de las empresas coinciden, en general, con los de la parte comercial de la cadena de valor.	C4: La edad y el nivel educativo de los propietarios o propietarias son otros factores que propician la digitalización de las empresas. El corte de edad parece rondar los 40 y 50 años.	R4: Explorar e identificar activamente otros factores habilitantes de la digitalización.
		C5: En general, parece haber indicios de un impacto positivo por parte de programas de apoyo empresarial en áreas de digitalización.	R5: Evaluar los resultados que se obtengan en la digitalización de Mipyme+E por parte del proyecto de OEI/UE y explorar la pertinencia de generar recomendaciones de políticas públicas para escalar algunos de esos resultados.
CE4: Oportunidades de vinculación con academia para el fomento de la digitalización.	H1: La oferta de educación superior se encuentra centralizada en el área metropolitana de San Salvador.	C1: Existe una concentración geográfica de IES en el área metropolitana de San Salvador.	R1: Diversificación geográfica de las IES.

	<p>H2: La mayoría de IES tiene relación con empresas a nivel formativo, de colocación laboral de sus estudiantes (pasantías, becas) y a través de proyectos sociales.</p>	<p>C2: La vinculación academia-empresa está concentrada en la formación y colocación laboral de talento humano. La investigación & desarrollo (así como nuevos programas empresariales) están dentro de los intereses de exploración de las IES y su incursión en la digitalización de las Mipyme+E aún es incipiente.</p>	<p>R2: Intensificación de las conexiones de colocación laboral en las carreras digitales.</p>
	<p>H3: La mitad de las Mipyme+E reporta también que sus principales vínculos con la academia son formativos, de capacitación y a través de pasantías.</p>	<p>C3: Hacen falta datos sobre colocación laboral y valoración permanente de empleadores para retroalimentar la pertinencia y calidad de las habilidades tecnológicas adquiridas por los estudiantes en las carreras digitales.</p>	<p>R3: Incubación de un programa de I+D: Diseñar e implementar un programa de investigación y desarrollo para la adopción de una nueva tecnología por las Mipyme+E en la región centroamericana o iberoamericana.</p>
	<p>H4: A nivel de digitalización, los programas formativos más ofrecidos y demandados son en las áreas relacionadas a sistemas informáticos y al marketing digital.</p>	<p>C4: Se aprecia un compromiso significativo de las pocas IES que cuentan con programas temporales para apoyar a Mipyme+E.</p>	<p>R4: Capacitación de asesores empresariales en herramientas digitales específicas.</p>
	<p>H5: Para la vinculación laboral post formación, el principal apoyo ofrecido por las IES son las conexiones con empleadores locales y las bolsas de empleo.</p>	<p>C5: Oferta limitada en digitalización: Aunque hay una oferta significativa de servicios digitales básicos en las IES, como plataformas de gestión del aprendizaje y correo electrónico, la madurez digital aún puede ser mejorada.</p>	<p>R5: Impulso de spin-off académicas: Impulsar las spin-off académicas (ideas de negocio basadas en hallazgos científicos y tecnológicos) que conllevan cierto grado de responsabilidad social.</p>

	H6: Parece haber buenas tasas de colocación laboral en las carreras relacionadas a la digitalización pero hacen falta datos para corroborarlo.		R6: Fomentar el desarrollo de ecosistemas de empresarialidad territoriales que promueven la colaboración y la creación de alianzas estratégicas entre instituciones educativas, el sector privado y el gobierno.
	H7: Las IES ofrecen mayormente servicios digitales de tecnología básica a sus estudiantes.		
	H8: La participación de IES en programas de apoyo y de servicios de digitalización para empresas aún es baja.		
	H9: Los programas de apoyo a la digitalización de Mipyme+E son temporales, de corta duración y están financiados principalmente con fondos propios.		
	H10: Las IES ven oportunidades de vinculación empresarial en la inserción laboral de los estudiantes, en proyectos de investigación y transferencia tecnológica, y programas de servicios empresariales.		
CE5: Oferta de servicios de digitalización disponible en el mercado.	H1: Los oferentes de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización (OSDi) son de reciente fundación y la mayoría están ubicados en San Salvador.	C1: Las OSDi se enfocan principalmente en pequeñas empresas (seguido de microempresas y emprendedores).	R1: Personalización de Servicios para Sectores Específicos: Desarrollar programas y servicios adaptados a las necesidades específicas de los sectores clave.

H2: Los principales clientes de los OSDi son la pequeña empresa y el sector comercio.	C2: La asesoría empresarial y la formación son los servicios más ofrecidos, con un seguimiento significativo de los resultados post-servicios.	R2: Expandir y diversificar la oferta de servicios de publicidad digital.
H3: El principal tipo de servicio ofrecido por los OSDi es la asesoría empresarial, seguido de la formación.	C3: Existe un mayor enfoque en los servicios de digitalización para las actividades comerciales de las empresas que para sus áreas internas operativas y de análisis de datos.	R3: Fortalecer la oferta de servicios de venta en canales digitales.
H4: Hasta niveles del 60% de los OSDi ofrecen algún tipo de servicio en la parte de mercadeo y ventas de la cadena de valor de las empresas.	C4: La principal vinculación con el sector académico es a través de formación, pasantías y proyectos sociales. A su vez, existe una baja frecuencia de programas de becas y de transferencia de tecnología.	R4: Mejorar las herramientas de cobro y gestión de relaciones con clientes.
H5: Hasta niveles del 40% de los OSDi ofrecen algún tipo de servicio para digitalizar el área interna de las empresas y en analítica de datos.	C5: La falta de concientización y resistencia al cambio son el principal reto identificado por los OSDi para la digitalización de las empresas.	R5: Personalizar y segmentar la oferta de servicios.
H6: 3 a 4 de cada 10 oferentes cuentan con programas temporales dirigidos a MIPYME+E.	C6: La oferta de servicios digitales es de relativa reciente creación y requiere ella misma adquirir nuevos conocimientos sobre la aplicación de las nuevas tecnologías.	R6: Capacitar a oferentes nacionales de servicios en herramientas digitales específicas a través de proveedores internacionales para propiciar la transferencia de tecnología.

	<p>H7: La resistencia al cambio, la falta de conciencia y la adquisición de conocimientos tecnológicos son el reto principal enfrentado por los OSDi para digitalizar a las Mipyme+E.</p>		<p>R7: Crear campañas de concientización sobre la importancia de la digitalización que involucre a diferentes actores, como por ejemplo en España con la Asociación Comunidad de Redes de Telecentros.</p>
	<p>H8: La mayoría de OSDi tiene algún tipo de vinculación con el sector académico, principalmente a través de formación, pasantías y proyectos sociales.</p>		<p>R8: Buscar financiamiento y subsidios para ayudar a las MIPYME+E a cubrir los costos de digitalización.</p>
			<p>R9: Establecer consultorías y asesorías específicas para ayudar a las MIPYMES a simplificar y definir sus procesos internos antes de la digitalización.</p>
			<p>R10: Desarrollar un programa piloto de la mano de una universidad y un grupo de OSDi para ensayar y prototipar algunos servicios digitales dirigidos a Mipyme+E.</p>
			<p>R11: Para fortalecer el ecosistema de innovación digital, se recomienda desarrollar una alianza con los líderes de los actuales hubs de innovación digital que actúen como un punto de encuentro para MIPYME+E, startups, universidades y empresas tecnológicas, convergiendo los 18 programas reportados en este informe para sumar esfuerzos.</p>

Además, permitió construir un análisis descriptivo de los resultados obtenidos en las encuestas para las OSDi, las IES y datos estadísticos de la oferta y demanda de las carreras universitarias relacionadas a las ICC.

Y finalmente, se construyó un directorio de la oferta de servicios de digitalización de OSDi y de IES para que pueda ser promovida por OEI a través de la plataforma KUMU⁵.

III. Marco conceptual sobre digitalización, industrias culturales/creativas y vínculos entre la academia y empresas

La investigación parte de 4 marcos analíticos para determinar las oportunidades de digitalización de las Mipyme+E y las industrias creativas en El Salvador, a saber:

- a) Los procesos de digitalización de las empresas
- b) La definición y tendencias de las industrias culturales y creativas
- c) Los tipos de vínculos entre academia y empresa
- d) Los oferta de servicios de digitalización para Mipyme+E

Procesos de digitalización: La madurez de las tecnologías y la cadena de valor

¿Qué es la digitalización de las empresas?

El concepto de tecnologías de información y comunicaciones ha evolucionado desde su enfoque inicial en semiconductores, las computadoras personales, el internet, los dispositivos móviles y las redes sociales, alcanzando una etapa de madurez tecnológica a finales del siglo 20, al haber combinado la capacidad de procesamiento masivo de datos -la computadora- con la conectividad en tiempo real -internet- (tercera revolución industrial o revolución digital).⁶

Actualmente, el énfasis empieza a centrarse (sobre todo en los países más desarrollados) en las tecnologías emergentes asociadas a la inteligencia artificial -máquinas autónomas-, a partir de la analítica de grandes datos (big data), el “machine learning”, el internet de las cosas y la robótica avanzada. (Cuarta Revolución Industrial o revolución de los robots).

⁵ Kumu es una herramienta de código abierto en línea que facilita la organización de datos complejos en mapas de relaciones fáciles de visualizar y manipular. <https://kumu.io/>

⁶ K. Schwab, Foro Económico Mundial (2016). La Cuarta Revolución Industrial

Este cambio de paradigma busca impulsar la eficiencia y la innovación en diversos sectores mediante la integración de estas herramientas para promover la digitalización y la automatización en la sociedad y la industria.

Así, la digitalización de las empresas se entenderá en la presente investigación como **un proceso de transformación de la organización, proceso productivo, estrategia competitiva o modelo de negocio vinculado a la adopción de tecnologías digitales.**⁷

Nivel de madurez de las herramientas tecnológicas

Un abordaje ampliamente utilizado en los estudios sobre digitalización de las empresas en la región ha sido la diferenciación de las herramientas tecnológicas según su nivel de madurez o sofisticación.⁸ Así, la investigación indagó el nivel de penetración digital de las empresas según tres tipos de tecnologías (ver figura 3.1):

- a) **Básicas o maduras:** E-mail, web, banca electrónica, redes sociales, etc.
- b) **Avanzadas:** CRM, ERP, computación en la nube, VPM, etc.
- c) **De Frontera:** Big data, Inteligencia Artificial, Blockchain, internet de las cosas, etc.

⁷ CEPAL (2021), M. Dini et al. Transformación digital de las Mipyme: Elementos para el diseño de políticas. [Transformación digital de las mipymes: elementos para el diseño de políticas](#)

⁸ CEPAL (2021), M. Dini et al., Transformación digital de las Mipyme: Elementos para el diseño de políticas, en base a Cetic.br, 2019 y Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, 2020

Figura 3.1: Modalidad de uso de las herramientas digitales en empresas

Nivel	Tipo de uso	Descripción	Beneficios potenciales para empresas
BÁSICO	Email	Uso de servicios de correo electrónico para comunicar con clientes o proveedores.	Facilita el intercambio de información
	Sitio web	Disponibilidad de un espacio virtual personalizado y propio.	Las empresas pueden detallar su oferta, visibilizando imágenes, videos y audios, así como datos de contacto.
	Interacción con el Estado	Se refiere a la utilización de servicios públicos para los cuales el gobierno establece la modalidad de acceso a través de internet.	Reduce el costo y el tiempo necesario para la realización de trámites como la emisión de documentos, la consulta de datos, la postulación a beneficios, etc.
	Banca electrónica	Operaciones bancarias realizadas a través de internet.	Reduce el costo, el tiempo necesario para la realización de operaciones bancarias, tales como consultar saldos, realizar transferencias, pagar facturas, etc.
	Redes Sociales	Mecanismos de comunicación para la transmisión de datos (documentos, imágenes, etc) a terceros.	Gracias a las comunicaciones de usuarios (ej: Facebook o X), estas redes facilitan la difusión de bienes o servicios generados por la empresa.
	Comercio Electrónico	Se refiere a la compra o venta de bienes y servicios a través de internet.	La posibilidad de vender online genera cambios en la operativa de las empresas, siendo un vector de innovación en modelos de negocio.

Nivel	Tipo de uso	Descripción	Beneficios potenciales para empresas
AVANZADO	VPN	Es una red privada que opera usando internet como infraestructura.	Permite la gestión más eficiente de los recursos digitales (programas y datos).
	Intranet	Red de comunicaciones interna privada de una empresa, basada en los protocolos de internet, pero solo accesibles a los autorizados.	Potencia la comunicación interna y facilita la coordinación entre las distintas áreas de producción y administración empresarial.
	Extranet	Extensión segura de una intranet permitiendo acceso a externos.	Facilita la gestión de relación entre clientes y proveedores a lo largo de la cadena productiva.
	Sistema para gestión empresarial	Ejemplos: sistemas para gestionar vínculo con clientes (Customer Relationship Management, CRM) para gerencia interna (Enterprise Resource Planning, ERP; o Business Process Management, BPM) o para gestión de cadena productiva (Supply Chain Management, SCM).	Soportan la labor de la dirección empresarial, facilitando la toma de decisiones.
	Servidores de almacenamiento	Se refiere a computadores vinculados de forma remota.	Ofrecen servicios remotos tales como el almacenamiento de archivos y correos electrónicos.
	Computación en la nube	La computación en la nube es la entrega de servicios de computación como servidores, almacenamiento y otros mediante Internet. Los proveedores de nube cobran servicios basados en el uso. Los servicios incluyen infraestructura como servicios (IaaS), Plataforma como Servicio (PaaS), Software como servicios (SaaS) o almacenamiento, base de datos, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a reducir el costo de la digitalización, superando la falta de conocimiento, garantizando seguridad y rentabilidad. • Software es más fácil de instalar, mantener y actualizar • Los recursos se pueden utilizar y valorar de forma escalable y reduce el riesgo de piratería.

Nivel	Tipo de uso	Descripción	Beneficios potenciales para empresas
DE FRONTERA	Análisis de grandes datos	Análisis de datos caracterizados por un gran volumen, velocidad y variedad de fuentes, como mercado, transacciones, datos recuperados de sensores o contenido de redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño mejorado a través de algoritmos avanzados. • Resulta relevante para tomar decisiones en tiempo real, desarrollar estándares de mayor calidad y acceder a nuevos mercados. • Mejor diseño y ejecución de proyectos de marketing. • Capacidad para prever e identificar tendencias.
	Fabricación aditiva o 3D	Hace referencia a técnicas de producción por adición de material. La impresión 3D, es una tecnología que permite imprimir objetos físicos en tres dimensiones a partir de modelos digitales, de modo rápido pero no limitado.	<ul style="list-style-type: none"> • Permite producir nuevos componentes y productos finales complejos y durables. • Permite el diseño de prototipos de forma rápida y menos costosa. • Nuevos modelos de negocio.
	Inteligencia Artificial (IA)	La IA es la capacidad de las máquinas y los sistemas para adquirir y aplicar los conocimientos, incluso mediante una amplia variedad de tareas cognitivas, como la detección, el procesamiento del lenguaje, el reconocimiento de patrones, la toma de decisiones y predicciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Mejoras en el control de calidad. • Automatización de la toma de decisiones. • Mayor eficiencia. • Reducción de errores relacionados con la recopilación y análisis de grandes cantidades de datos.
	Robótica Avanzada	Se relaciona a la incorporación de automatización inteligente en equipos de producción, por ejemplo, robots como fuerte autonomía a nivel de toma de decisiones, comunicaciones y despliegue con otros equipos. Incorpora robots con el objetivo de interactuar físicamente con humanos (junto a otros robots flexibles y ligeros)	<ul style="list-style-type: none"> • Automatización de procesos, ya que los robots pueden ejecutar varias tareas repetitivas. • Reducción de costos. • Flexibilidad para ampliar reducir la capacidad. • Capacidad para trabajar las 24x7 • Disponibilidad de mejor información de gestión.
	Blockchain	Se trata de algoritmos que permiten autenticar y realizar transacciones seguras para una variedad de tipos de activos a través de una red de ordenadores. La red actualiza periódicamente la base de datos en todos los lugares donde existe, de modo que todas las copias son idénticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Brinda total transparencia, lo que permite a los compradores y vendedores efectuar la trazabilidad de bienes digitales. • Las empresas más pequeñas pueden obtener información confiable a menor costo.
	Internet de las cosas	Implica la comunicación ampliada entre máquinas, personas y productos, permitiendo la toma de decisiones y la ejecución de tareas en relación con la información que la tecnología almacena. Sobre la base de sensores y un entorno de producción conectado, que se combina con el análisis de datos, se establece la comunicación a nivel de maquinarias (machine to machine o M2M) y sistemas inteligentes que en tiempo real recolectan y procesan la información disponible.	<ul style="list-style-type: none"> • Minoristas: Permite ofrecer productos a medida. • En producción: Anticipa la sustitución de inventario. • En Logística: Permite calcular mejores rutas de entrega y mejora la experiencia del cliente. • Una relación más directa con los clientes. • Mejorar el funcionamiento interno, la identificación de desperfectos y favorece la retroalimentación.

Fuente: CEPAL (2021), M. Dini et al., *Transformación digital de las mipymes: Elementos para el diseño de políticas (en base a Cetic.br, 2019 y Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, 2020)*

Espacios y áreas de aplicación dentro de las empresas

Adicionalmente, existen tres espacios en los que las empresas pueden aplicar las herramientas tecnológicas (independientemente de su nivel de madurez).⁹

⁹ Banco Europeo de Inversiones, COTEC España y Oliver Wyman (2022)

- a) Productos:** impulsada por el desarrollo del internet de las cosas, la digitalización tiene como objetivo aumentar la integración de las TIC en todo tipo de productos. Esto incluye el desarrollo de mercados como el coche conectado y autónomo, wearables o electrodomésticos inteligentes.
- b) Procesos:** la digitalización tiene como objetivo incrementar la automatización de la producción e integrar la simulación y el análisis de datos en los procesos y las cadenas de suministro, lo que redundará en un aumento sustancial y continuo de la productividad y la eficiencia de los recursos a lo largo de todo el ciclo, desde el diseño del producto hasta la gestión del ciclo de vida.
- c) Modelos de negocio:** la digitalización tiene como objetivo reorganizar las cadenas de valor y difuminar las fronteras entre productos y servicios. Los productos inteligentes y conectados son un motor, a la vez que se adaptan a los cambios en el comportamiento de los clientes, generando a menudo servicios co-creados y altamente personalizados.

El nivel de madurez digital de las Mipyme+E (incluso de muchas de las grandes empresas) en la región y el país tiende a ubicar su espacio de aplicación de nuevas tecnologías más a nivel de procesos que de productos o modelos de negocio. En ese sentido, la investigación indagó el nivel de penetración digital de las empresas en 4 áreas dentro de la cadena de valor de las empresas:

a) Mercadeo, ventas y canales de distribución

- *Presencia de marca (Redes, sitio web)*
- *Creación de contenidos digitales*
- *Publicidad y marketing digital (Facebook, Instagram, Tik Tok, Youtube)*
- *Canales de venta (Redes, web, Whatsapp Business, correo, tienda en línea)*
- *Distribución y logística (envío de productos, políticas de envío)*
- *Atención al cliente*

b) Procesos internos

- *Contabilidad y control de costos*
- *Registro de compras*
- *Manejo de inventarios*
- *Registro y control de personal*
- *Control de operaciones*
- *Facturación*
- *Trámites gubernamentales*

- *Transacciones en banca digital*

c) Inteligencia de negocios y análisis de datos

- *Contabilidad y control de costos*
- *Control de compras*
- *Manejo de inventarios*
- *Registro y control de personal*
- *Control de operaciones*
- *Finanzas*
- *Data Analytics o gestión de clientes (CRM)*
- *Sistemas que integren todas las áreas (ERPs)*

Niveles de penetración de las tecnologías digitales

A partir de la clasificación de las tecnologías digitales según su nivel de madurez y de su área de aplicación en las empresas, la investigación indagó los niveles de penetración correspondientes y buscó encontrar comparaciones sugerentes en torno a las siguientes variables:

- a) Tamaño de la empresa
- b) Zona geográfica
- c) Sexo del propietario o propietaria
- d) Edad del propietario o propietaria
- e) Sector económico y/o subsector al que se dedica
- f) Habilidades digitales de la gerencia¹⁰

Factores habilitantes de las tecnologías digitales en las empresas

Durante la investigación se indagó posteriormente sobre algunos factores que pueden habilitar la implementación de herramientas digitales. Se presentan algunos de los factores explorados:

- a) Edad del propietario o propietaria
- b) Visión del propietario o propietaria

¹⁰ Según el Marco Global de Alfabetización Digital de la UNESCO, las habilidades digitales pueden definirse como la capacidad individual para acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear información de manera segura y apropiada.

- c) Exposición a experiencias internacionales del propietario o propietaria
- d) Existencia o no de relevo generacional
- e) Nivel de conocimiento y conciencia sobre la importancia de digitalización
- f) Encadenamiento con proveedores grandes
- g) Encadenamiento con clientes grandes
- h) Sector económico al que pertenece
- i) Cambios tecnológicos dentro del sector económico al que pertenece
- j) Crecimiento reciente del negocio y/o capacidad de acumulación
- k) Costo monetario de la implementación de tecnologías (real o percibido)
- l) Participación en programas de apoyo
- m) Habilidades digitales de la gerencia ¹¹

Oportunidades de valor agregado identificadas por los empresarios

La investigación también indagó en las tendencias digitales que los empresarios conocen y cuáles de ellas representan mayores oportunidades de negocio.

- a) Tendencias digitales que ha escuchado
- b) Tendencias digitales que más impacto tendrán en su negocio o industria

Las ICC: expresión humana creativa y cultural

Definición de las industrias culturales/creativas y sus principales sectores

Las industrias culturales y creativas (ICC) engloban una amplia gama de actividades y sectores, desde el cine y la música hasta la moda, el diseño, la publicidad o el desarrollo de videojuegos en línea.

Estas industrias representan un crisol de expresión humana, donde la creatividad, la innovación y la cultura convergen para generar productos y servicios que no solo entretienen, sino que también informan, inspiran y conectan a las personas a nivel global.

Aunque definir con precisión este ámbito es un desafío debido a su diversidad y dinamismo, diversas instituciones como la UNESCO, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo

¹¹ Banco Mundial (2022). Economía Digital para América Latina y el Caribe - Diagnóstico de país: El Salvador, pág. 84. [Digital Economy for Latin America and the Caribbean: Country Diagnostic - El Salvador](#)

Económico (OCDE) o el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) han ofrecido enfoques para comprender su alcance y su impacto en la economía y la sociedad.

Por ejemplo, la UNESCO ha definido a las ICC como *empresas que se dedican a la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial* (UNESCO, 2010).¹²

En otro ejemplo, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) definió a las ICC en la XVI Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno (Montevideo, 2006) como *“instrumentos fundamentales de creación y de difusión de la cultura, de expresión y afirmación de las identidades, así como de generación de riqueza y crecimiento”*.¹³

Una doble clasificación de los sectores de las ICC según su antigüedad y su similitud entre sí permite agruparlos en tres categorías (ver figura 3.2):¹⁴

- a) **Sectores tradicionales** como la industria editorial, audiovisual y fonográfica
- b) **Otros sectores tradicionales** como las artes escénicas y el turismo cultural
- c) **Industria multimedia como un sector naciente** en el siglo 21 como el desarrollo de software, videojuegos, el diseño y la publicidad (mucho menos reciente¹⁵).

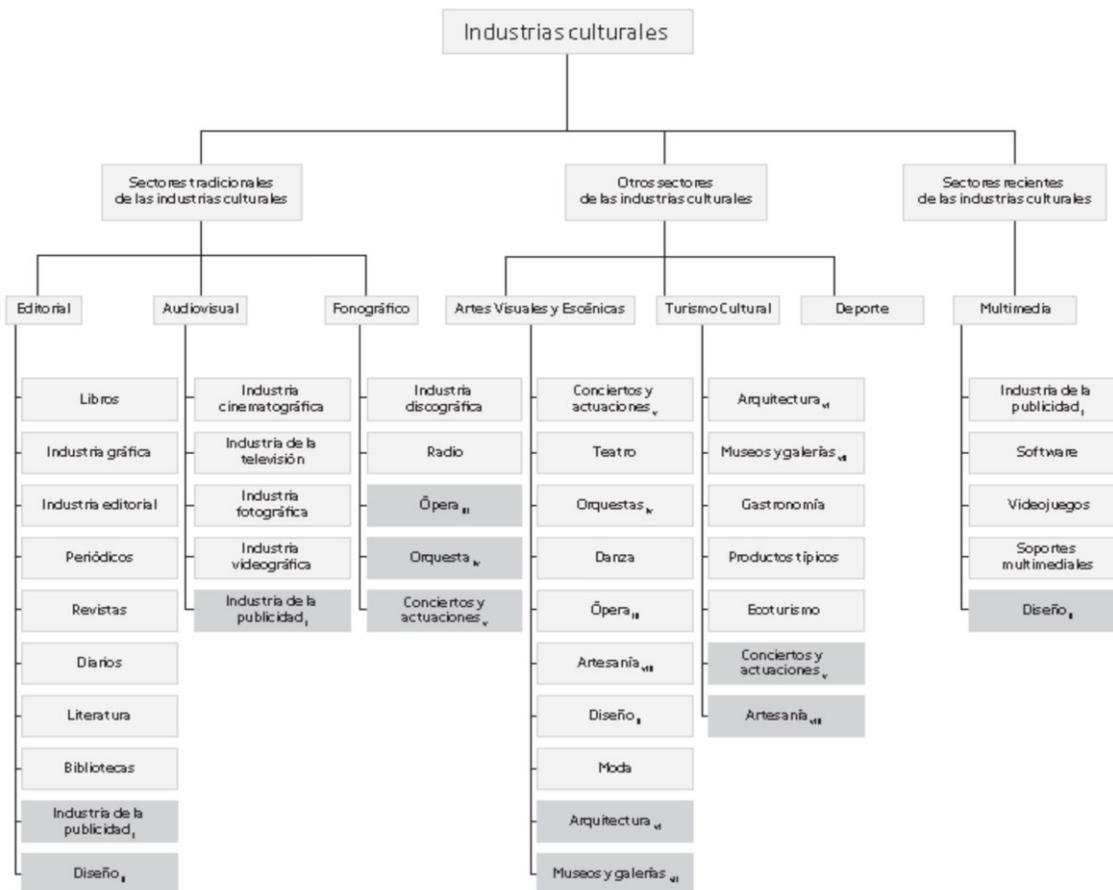
¹² UNESCO (2010). Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas, pág. 18. [Políticas para la creatividad](#)

¹³ OEI (2006). Carta Cultural Iberoamericana, pág. 14. [Carta Cultural Iberoamericana](#).

¹⁴ Observatorio Iberoamericano de la Cultura: Lebrún Aspíllaga (2014), en base a UNESCO (2010), Portal de la Cultura de AL y el Caribe. [Industrias Culturales, Creativas y de Contenidos](#)

¹⁵ Y de tan larga data como (al menos) desde la introducción de la radio en 1920s y la tv en 1950s.

Figura 3.2: Clasificación de los sectores de ICC según antigüedad y similitud entre sí



Fuente: Observatorio Iberoamericano de la Cultura: Lebrún Aspíllaga (2014), en base a UNESCO (2010), Portal de la Cultura de AL y el Caribe.

Principales tendencias globales y regionales de digitalización

El potencial transformador de la revolución digital está aún por desarrollarse a plenitud, siendo así que las tecnologías y modelos de negocio apenas han comenzado a transformar las economías y sociedades en los niveles más básicos.

Los estudios especializados en construir escenarios prospectivos identifican al menos 4 macro-motores del cambio, sucediendo en tiempo real dentro del ecosistema de la economía creativa y la cultural global¹⁶ :

¹⁶ BID & Institute for the Future (2017), El Futuro de la Economía Naranja: Fórmulas creativas para mejorar vidas en América Latina y el Caribe. [El futuro de la economía naranja](#)

- a) **La transformación de los patrones de consumo digital a raíz del confinamiento.**¹⁷ El confinamiento a raíz de la Pandemia Covid-19 aceleró la adopción y consumo de una diversidad de productos y servicios creativos a través de medios digitales. Las audiencias se vieron obligadas a consumir cultura a través de los canales de “streaming” de videos, música y audiolibros, redes sociales. La tendencia al alza se mantiene debido al aumento de la calidad y cantidad de productos digitales disponibles en internet.
- b) **La diversificación en la creación de contenidos:** Esta tendencia también ha diversificado las voces y perspectivas en la generación de noticias y entretenimiento, desafiando las narrativas y contenidos dominantes de las grandes cadenas y medios de comunicación. Esto ha impulsado una proliferación de “influencers”, generadores de contenido y nueva generación de empresas creativas que exploran modelos de negocio inclusivos y tecnologías emergentes para generar contenido orgánico y más natural.
- c) **La fragmentación de las tareas y los trabajadores autónomos:** Las plataformas de micro trabajo en línea están cambiando la cadena del trabajo de manera que una tarea pasa a ser una cadena de tareas que se pueden distribuir en redes abiertas entre pares, brindando a creativos la oportunidad de construir reputación y expandir redes. El trabajo en línea está disolviendo las barreras geográficas, posibilitando carreras desde lugares remotos y territorios virtuales, aunque a un costo de mayor incertidumbre y fragilidad económica para los trabajadores.
- d) **La promoción de inclusión financiera.** Una amplia oferta de modelos de financiamientos accesible y transparente están siendo promovidos para la industria creativa y cultural que incluye el crowdfunding, el “crowd equity”, las monedas digitales, los contratos inteligentes y otros.

Estos y otros macro-motores del cambio están planteando oportunidades de innovación en al menos 5 áreas para las ICC a nivel global¹⁸ :

- a) **Cooperativismo de plataformas:** Las cooperativas de negocios y empleo proporcionan la gestión, el apoyo administrativo y los servicios profesionales que los creativos autónomos necesitan para ganarse la vida.

¹⁷ UNESCO (2022). Repensar las políticas para la creatividad, pág. 94. [Repensar las políticas para la creatividad](#)

¹⁸ Tendencias aún en revisión. BID & Institute for the Future (2017), El Futuro de la Economía Naranja: Fórmulas creativas para mejorar vidas en América Latina y el Caribe. [El futuro de la economía naranja](#)

- b) **El reparto del ingreso en las redes sociales:** Las redes sociales atraen a los creadores de contenidos con modelos de reparto del ingreso, ideando nuevas fórmulas para que los creativos digitales ganen más dinero por su trabajo.
- c) **La industria de los videojuegos:** Las tecnologías emergentes capturan los conocimientos tradicionales e invitan a participar a una nueva generación en una producción creativa y cultural de primera línea.
- d) **El blockchain para la autenticación:** Las tecnologías de libro mayor distribuido democratizan la propiedad intelectual y dan a los creativos la seguridad de que se les reconozca y pague por los productos que crean.
- e) **El financiamiento procreativo:** Los gobiernos encuentran maneras de disminuir el riesgo de la economía creativa y cultural mediante una combinación de esquemas de financiamiento, canales de inversión y redes de protección social.

Vinculación academia - empresa: Los tipos de vínculos

La vinculación universidad-empresa se centra en la transferencia de conocimiento y tecnología, elementos esenciales para los sistemas nacionales de innovación. Es crucial entender las características que facilitan este flujo entre los diferentes actores. **El conocimiento, almacenado de forma tácita y con un impacto impreciso, se diferencia de la tecnología, que es tangible y tiene un impacto preciso**¹⁹.

Los estudios de cooperación se han enfocado principalmente en resultados medibles y con retribución económica, como patentes y la creación de spin-offs. Sin embargo, las patentes representan sólo una fracción del conocimiento transferido, y otras interacciones, aunque con menor retribución económica, pueden ser igual o más importantes en términos de frecuencia e impacto económico.

Tipos de vinculación universidad-empresa²⁰

¹⁹ Sarabia-Altamirano, Gabriela. (2016). La vinculación universidad-empresa y sus canales de interacción desde la perspectiva de la academia, de la empresa y de las políticas públicas. *Ciencia UAT*, 10(2), 13-22.

²⁰ Torres, A., Dutrénit, G., Sampedro, J. L., and Becerra, N. (2011). What are the factors driving university-industry linkages in latecomer firms: evidence from Mexico. *Science and Public Policy* . 38(1): 31-42

- a) **Información:** Incluye publicaciones, conferencias, contactos informales, creación de redes y asesoramiento tecnológico.
- b) **Formación de recursos humanos:** Asesoramiento, contratación y entrenamiento de posgraduados, y intercambio temporal de personal.
- c) **Servicios y productos de investigación:** Consultoría, investigación por contrato, investigación conjunta y explotación de patentes.
- d) **Instauración de empresas:** Incubadoras tecnológicas, parques científicos y tecnológicos, y spin-offs.

Canales de interacción²¹

- a) **Canal tradicional:** Interacciones convencionales como la contratación de graduados y publicaciones. El conocimiento fluye de las universidades a las empresas.
- b) **Canal de servicios:** Suministro de servicios científicos y tecnológicos a cambio de dinero, como consultoría y uso de equipo.
- c) **Canal comercial:** Comercialización de resultados científicos a través de patentes y licencias.
- d) **Canal bidireccional:** Interacciones con objetivos a largo plazo de creación de conocimiento e innovación, donde el conocimiento fluye en ambas direcciones, como la investigación colaborativa.

Motivaciones de los actores

Las interacciones se estudian desde diferentes perspectivas y áreas del conocimiento, considerando incluso la influencia de la ubicación espacial de los actores. No hay consenso sobre los factores que median la formación de vínculos universidad-empresa, pero se reconoce la importancia de estas colaboraciones para la innovación y el desarrollo económico.

Esta comprensión holística de la vinculación universidad-empresa permite aprovechar mejor las oportunidades de colaboración, optimizando el flujo de conocimiento y tecnología entre las instituciones educativas y el sector empresarial.

Las motivaciones de las empresas para vincularse con universidades incluyen el acceso a infraestructura, recursos humanos, y la sustitución de actividades innovadoras que no realizan

²¹ Dutrénit, G., De-Fuentes, C. D., and Torres, A. (2010). Channels of interaction between public research organizations and industry and their benefits: evidence from Mexico. *Science and Public Policy*. 37(7): 513-526.

internamente. Los beneficios de estas colaboraciones pueden ser de corto plazo, como el contacto con estudiantes para futuras contrataciones y el uso de equipos especializados, y de largo plazo, como el aumento de habilidades para absorber información tecnológica y el desarrollo de nuevos productos.

A pesar de estos beneficios, muchas empresas aún no se vinculan con universidades debido a la falta de necesidad, recursos, o capacidad interna, así como problemas relacionados con derechos de propiedad intelectual, publicación de resultados y burocracia universitaria.

El modelo triple hélice: Una referencia obligada

El modelo de la Triple Hélice²² es uno de los modelos más conocidos en las teorías de la vinculación universidad empresa estado. Henry Etzkowitz y Loet Leydesdorff son de los científicos más estudiosos de este tema, que desarrollaron el modelo que ha sido de mucha utilidad y que es sencillo y de fácil comprensión, pero que a su vez se pueden analizar las complejidades con que se encuentra a la hora de implementarlo en cualquier país.

La tesis de la triple hélice afirma que la universidad ha de tener mayor protagonismo en la innovación en las economías basadas en el conocimiento. El modelo triple hélice tiene su origen en la universidad empresarial surgida en los Estados Unidos donde existe una amplia tradición de colaboraciones entre los entornos académicos e industriales, entre la universidad y las agencias gubernamentales y entre el gobierno y las industrias.

Se centra en el análisis de las relaciones e interacciones mutuas entre las universidades y los entornos científicos como primera ala de la hélice, las empresas e industrias como segunda pala y las administraciones o gobiernos como tercera ala y se encarga de las interacciones y comunicaciones entre actores e instituciones de las tres alas de la hélice, pues asume que **la innovación surge de las interacciones mutuas entre ellas: el potencial para el conocimiento innovador, los recursos económicos y las posibilidades de mercado, y las normas e incentivos de las políticas públicas de innovación.**

Manual de Valencia²³

El "Manual Iberoamericano de Indicadores de Vinculación de la Universidad con el Entorno Socioeconómico" surge como respuesta a la necesidad de disponer de información certera y comparable sobre la influencia de las universidades en su entorno. Este documento es resultado de una colaboración entre la Red Iberoamericana de Indicadores de Ciencia y Tecnología (RICYT) y el Centro REDES de Argentina, quienes, desde 1995, han trabajado en medir el impacto social de la ciencia y la tecnología. El objetivo principal del manual es

²² Etzkowitz & Leydesdorff (2011). [The Triple Helix, Quadruple Helix, or N-tuple Helix:](#)

²³ Red Iberoamericana de Indicadores de Ciencia y Tecnología (RICYT)/OEI . Manual de Valencia.

proporcionar indicadores que reflejen la amplia gama de interacciones entre universidades iberoamericanas y su entorno, permitiendo así a las instituciones académicas y gobiernos diseñar políticas públicas y asignar recursos estratégicos de manera efectiva.

El Manual de Valencia, define las actividades de vinculación como aquellas relacionadas con la colaboración entre universidades y agentes no académicos para generar conocimiento, desarrollar capacidades y elaborar marcos legales y culturales. Además, incluye el uso y explotación del conocimiento universitario fuera del entorno académico mediante servicios, asesorías y consultorías. El Manual recopila indicadores que miden el desarrollo institucional y normativo de las universidades en apoyo a estas actividades, así como indicadores generales como el número de estudiantes, profesores, investigadores y presupuestos. Las actividades de vinculación se dividen en capacidades (conocimiento e infraestructura) y actividades (docencia, investigación y difusión) que las universidades realizan en interacción con la comunidad no académica.

Las carreras del futuro

La UNESCO (2022) en la Conferencia Mundial de Educación Superior (WHEC 2022), en la publicación Reinventando la Educación Superior para un Futuro Sostenible señala que el mundo está inmerso en procesos de cambios económicos potenciados por las continuas innovaciones tecnológicas, cambios en los modelos de trabajo, y un consumo masivo sin fronteras, lo que ha dado lugar a nuevos desafíos sociales y medioambientales que tendrán una repercusión en la forma cómo desarrollan su trabajo las IES.

Estos desafíos siguen ampliándose por el creciente uso de inteligencia artificial (IA) y el aprendizaje automático, el Big Data y la integración y uso cada vez mayor de la tecnología en los lugares de trabajo. En este contexto, se crearán nuevos empleos y otros desaparecerán, causando descontentos y conflictos sociales.

La Universidad Francisco Gavidia ha planteado en 2023²⁴ que dentro de las cinco especialidades que mantendrán una creciente demanda están: (i) analistas de Big Data y científicos, (ii) especialistas en marketing digital y estrategia, a lo que se podría agregar neuromarketing, (iii) expertos en ciberseguridad, (iv) especialistas en inteligencia artificial y aprendizaje automático, y (v) ingenieros/as en robótica.

La Universidad Francisco Gavidia hace notar que además de estas 5 especialidades, existen otras carreras que serán demandas: (i) Arquitectura verde, (ii) Ingenieros en genómica para la agricultura y ganadería, (iii) Arquitectos-as blockchain y monedas digitales y Fintech, (iv) Finanzas, contraloría de gestión y fintech, (v) Digital product manager (Gerencia de productos digitales), (vi) CRM Manager , (vii) Diseñador de UI/UX (User intererfase/user experience), (viii)

²⁴ de Rosa, C, Iraheta, W, UFG, Observatorio de políticas públicas (2023). [Las Instituciones de Educación Superior ante los desafíos de la sociedad digital](#)

Especialistas en logística y comercio internacional (Supply Chain y Retail Management), (ix) Expertos en gestión de calidad, entre otros.

Oferta de servicios de digitalización

Las empresas en El Salvador que brindan servicios para la digitalización están orientadas a ofrecer servicios en áreas de menor intensidad tecnológica, según el diagnóstico de país publicado en 2022, por el Banco Mundial. Los servicios más comunes se relacionan con sistemas de conectividad y conexión, herramientas de video y audio y soluciones digitales para la medición y control de procesos, mientras que pocas empresas digitales informan que brindan servicios de uso intensivo de tecnología que involucran inteligencia artificial, blockchain, datos masivos, o aprendizaje automático, servicios de almacenamiento de datos, computación en la nube o soluciones fintech.

La especialización en servicios de menor intensidad tecnológica podría estar relacionada con la escasez de habilidades digitales en el país, pero también refleja la limitada preparación del mercado para tecnologías más avanzadas, ya que la economía digital aún está naciendo en El Salvador.²⁵

Tipos de OSDi y áreas de intervención

Para efectos de este estudio se clasifican los servicios por tipo y por su aplicación. Los tipos de OSDi son:

- a) Formación:** Carrera universitaria, diplomados, talleres, capacitación en productos/servicios de la empresa, etc.
- b) Desarrollo de software o herramientas tecnológicas:** Implica la creación, o adaptación de una herramienta tecnológica
- c) Servicios de soporte digital:** Contempla el manejo de redes sociales, activación y mantenimiento de marketing digital, mantenimiento página web, plataforma e-commerce

²⁵ Banco Mundial (2022). Economía Digital para América Latina y el Caribe - Diagnóstico de país: El Salvador, pág. 86. [Digital Economy for Latin America and the Caribbean: Country Diagnostic - El Salvador](#)

o carrito de compra, contabilidad- facturación electrónica y declaraciones al MH a través de la plataforma digital-, ciberseguridad y Software as a Service.

- d) Asesoría digital:** Incluye el acompañamiento en el proceso de planeación, diseño e implementación).
- e) Asesoría empresarial:** Corresponde al apoyo no financiero, como creación y reformulación del modelo de negocios, asesorías especializadas en áreas como finanzas, producción, logística, etc.
- f) Apoyo financiero²⁶:** Fondos No Reembolsables (Capital Semilla, Fortalecimiento), Fondos Reembolsables, créditos o préstamos.

Con la finalidad de completar la oferta, se identificaron los 6 tipos de servicio y sus aplicaciones prácticas ofrecidas, a saber:

- a) Blockchain
- b) Inteligencia artificial
- c) Realidad virtual
- d) Aprendizaje automatizado o Learning Machine
- e) Sistemas integrados de gestión
- f) Tecnología de ciberseguridad
- g) Instrumentos de precisión
- h) Información de mercado en tiempo real
- i) Computación en la nube
- j) Tecnologías que utiliza datos digitales
- k) Herramientas de video/audio para producción
- l) Plataformas E-commerce
- m) Transacciones financieras o Fintech
- n) Sistemas de información
- o) Big data

Retos de la oferta de servicios

La demanda de profesionales capacitados en tecnologías digitales en El Salvador supera la oferta. El aumento del uso de los servicios digitales exige una mano de obra cualificada y

²⁶ Lat Impacto (2021). Red de Impacto: Guía de Apoyo No Financiero, pág. 19-24

una estrecha coordinación entre los sectores educativo y productivo. Si bien las start-ups digitales suelen encontrar talento en los mercados locales, las microempresas luchan por pagar los salarios de los solicitantes calificados, y las pequeñas y medianas empresas señalan la falta de profesionales altamente capacitados como el principal²⁷.

Incertidumbre sobre la demanda en la adopción de nuevas tecnologías. Los oferentes enfrentan el reto de pronosticar cuáles serán las herramientas tecnológicas que tendrán mayor nivel de adopción (y en qué momento) por parte de las empresas a futuro. Esto dificulta estimar el volumen de demanda a futuro de un servicio y tomar decisiones de a qué servicios apostarle empresarialmente.

Cambios constantes en software y programas informáticos. La formación de formadores y la capacitación del personal técnico implica un riesgo operativo y/o financiero para los oferentes de servicios de digitalización porque la vida útil de algunos nuevos desarrollos de software puede ser más cortos a lo acostumbrado. Se debe garantizar un retorno de la inversión rápida de la capacitación hecha al personal técnico por si la herramienta digital adoptada pierde vigencia pronto. Esto puede hacer que las decisiones de a qué servicios apostarle sea más cautelosa o lenta.

IV. Análisis de la demanda, oferta y vínculos con la academia en los servicios de digitalización de Mipyme+E

5 criterios estratégicos

El cruce de la oferta y demanda de servicios de digitalización ha permitido identificar cinco criterios estratégicos para el fortalecimiento de la digitalización de las Mipyme+E en el país, a saber:

1. Las tendencias de digitalización regionales y globales
2. El nivel de digitalización en las cadenas de valor y madurez de las tecnologías
3. Preocupaciones de las Mipyme+E y factores habilitantes de la digitalización
4. Las oportunidades de vinculación con la academia
5. La oferta de servicios de digitalización disponible en el mercado

²⁷ Banco Mundial (2022). *Economía Digital para América Latina y el Caribe - Diagnóstico de país: El Salvador*, pág. 18. [Digital Economy for Latin America and the Caribbean: Country Diagnostic - El Salvador](#)

Criterio estratégico 1: Tendencias de digitalización regionales y globales

Hallazgos

- 1. La penetración a los teléfonos celulares inteligentes ha tenido un crecimiento acelerado en los últimos diez años en El Salvador, mientras las computadoras y el internet lo han tenido en menor medida.**

Al año 2024, casi la totalidad de hogares cuenta al menos con un teléfono celular en el país, menos de la mitad de los hogares cuenta con una computadora. Las personas jóvenes con estudios universitarios y que residen en áreas urbanas son los grupos poblacionales que presentan mayor acceso al internet.²⁸

- 2. Los principales desafíos que enfrentan las empresas de América Latina son los comerciales.**

Microsoft reporta en su tercera versión de la *Encuesta Anual de Transformación Digital para MIPYME* (centrada en 11 mercados latinoamericanos²⁹) que el 40% de las PYME en Chile y Costa Rica manifiestan que el desafío principal en la adopción de tecnologías está relacionado a las ventas, el 35% con la adquisición de clientes en Brasil y el 34% con productividad en Perú.

Este representa uno de los 4 hallazgos centrales que encontró la encuesta de Microsoft, en su versión 2024: *“Las PYME utilizan canales digitales para sus temas comerciales, lo cual hace que su incorporación a la digitalización sea mucho más directa aún en comparación con empresas de mayor tamaño, pero esto implica un esfuerzo importante en el trabajo de las relaciones con clientes existentes en búsqueda de retención y crecimiento del negocio, y recompra de sus productos y servicios con los mismos”*.³⁰

²⁸ CIPE / FUSADES (2023). [Camino hacia la transformación digital inclusiva](#)

²⁹ Argentina, Chile, Brasil, Colombia, México, Perú, Uruguay, Ecuador, Costa Rica, Puerto Rico y República Dominicana.

³⁰ Microsoft (2024). [La Transformación Digital de las PyMEs en Latinoamérica: 4 hallazgos clave sobre su recorrido](#)

Esto es coincidente con los resultados de la presente investigación y con otros estudios en Centroamérica y El Salvador.³¹

3. Las Mipyme centroamericanas presentan mayores niveles de incorporación de las tecnologías básicas que de las tecnologías avanzadas.

Por ejemplo, las redes sociales con fines comerciales (83%) y la banca digital (74%) son de las tecnologías más implementadas por las empresas en Centroamérica, mientras que la intranet corporativa (38%) y la robotización o la sensorización (28%) son las menos adoptadas.³²

Las empresas más avanzadas en transformación digital tienden a enfocar la tecnología en procesos de “back-office”, mientras que aquellas en etapas más tempranas lo hacen en el “front-office”. En particular, el sector comercio muestra un rezago en su digitalización debido a su énfasis en operaciones de “front-office” con el cliente.³³

4. El tamaño de la empresa, el nivel de formación digital de los directivos y el nivel de conocimiento de las oportunidades de las tecnologías son los factores que impulsan la digitalización.

Cenpromype (2022) reporta que las empresas medianas en Centroamérica han consolidado el uso de las tecnologías básicas y avanzadas (70%) pero el porcentaje en las micro y pequeñas empresas es menor al 50%. Y que el empresariado valoró principalmente como factores que impulsan la digitalización el conocer sobre las ventajas de las herramientas digitales (4 de 5 puntos) y que los equipos directivos tengan buena formación en digitalización (3.5 de 5 puntos).

Por otro lado, las empresas jóvenes y las lideradas por mujeres tienden a contar con un nivel de adopción de las tecnologías básicas levemente superior. En cambio, las empresas lideradas por hombres pueden tener niveles de adopción ligeramente mayor en tecnologías intermedias o avanzadas.³⁴

5. La facturación electrónica, las transacciones bancarias y los pagos en línea de planillas, impuestos y proveedores son de las tecnologías de madurez intermedia más

³¹ Cenpromype/SICA (2022), CIPE/Fusades (2023), Banco Mundial/IFC (2022), MINEC/Ruta Digital (2024).

³² Cenpromype (2022). [Informe 2022. Digitalización y desarrollo sostenible de las mipymes de la región SICA](#)

³³ CIPE (2024) [Caracterización de las Mipymes en Colombia y su Apropiación Digital](#)

³⁴ CIPE (2024) [Caracterización de las Mipymes en Colombia y su Apropiación Digital](#)

implementadas. Y en segundo grado, el web clouding para almacenamiento y uso de software, plataforma o infraestructura como servicios (IaaS, PaaS, SaaS).

CIPE reporta en la caracterización de Mipyme colombianas (2024) que las tecnologías de madurez intermedia que tienen niveles de penetración mayores al 60% son la facturación electrónica (81%), los sistemas en línea para transacciones bancarias (74%), sistemas de pago en línea de planillas (74%), sistemas en línea para pagos de impuestos (71%), sistemas de pago en línea a proveedores (71%).³⁵

Y las que tienen niveles de penetración mayores al 50% son el web clouding para almacenamiento (68%), sistemas de gestión remota de equipos (68%), telefonía IP (64%), plataformas en línea de interacción con proveedores (63%), plataformas en línea de interacción con clientes (58%), planeación y programación de viajes en plataformas digitales (56%), servicios basados en nube para infraestructura, plataforma o software (IaaS, PaaS, SaaS) (53%), internet de las cosas (52%), entre otros.

6. La ciberseguridad es una preocupación que puede ir tomando mayor prioridad en el tiempo.

Microsoft reporta en su tercera versión de la *Encuesta Anual de Transformación Digital* que el 50% de las PyME en los 11 países latinoamericanos encuestados mencionan que han experimentado problemas de ciberseguridad, que han tomado medidas o cursado entrenamientos para gestionar los ataques pero que aún no realizan inversiones prioritarias para su prevención. Colombia (58%), Ecuador (55%), Perú (54%) y Brasil (50%) son quienes más han sufrido problemas de este tipo.³⁶

7. El uso de la inteligencia artificial aún es bajo en países desarrollados como España, posiblemente significando que el ritmo de penetración de tecnologías de avanzada en países en desarrollo como Centroamérica será paulatina en el corto plazo.

El Instituto Nacional de Estadística de España (INE) reporta que una de cada diez empresas en la península ibérica (o menos) han adoptado herramientas de inteligencia artificial. Y que la mayoría que lo han hecho son empresas de gran tamaño (ver gráfico 4.1.1).³⁷

³⁵ CIPE (2024) [Caracterización de las Mipymes en Colombia y su Apropiación Digital](#)

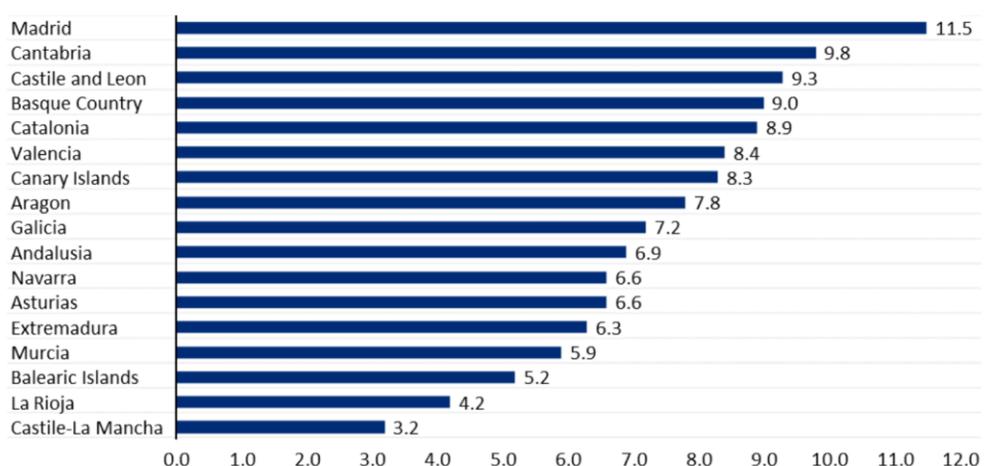
³⁶ Microsoft (2024). [Encuesta anual a PyMEs: cómo perciben la transformación digital, el trabajo híbrido y la ciberseguridad - Source LATAM](#)

³⁷ INE (2021). [Encuesta sobre el uso de TIC y del comercio electrónico en las empresas Año 2020 – Primer trimestre de 2021](#)

Según el INE, la principal razón por la que las empresas españolas no utilizan la inteligencia artificial es la falta de conocimiento, altos costos de implementación y poca disponibilidad de datos.

Si bien esto no significa que su penetración no pueda tomar velocidades más exponenciales (sobre todo después del lanzamiento masivo de herramientas como ChatGPT de OpenAI en noviembre de 2022, por ejemplo), su incursión a nivel de Mipyme+E en la región posiblemente sea paulatina y moderadamente lenta en los próximos dos o tres años.

Gráfico 4.1.1: Uso de inteligencia artificial en España por comunidades autónomas



Fuente: INE (2021). Encuesta sobre el uso de TIC y del comercio electrónico en las empresas.

8. Los sectores más digitalizados en países desarrollados como España son el de las TIC, las actividades profesionales o científicas y los servicios inmobiliarios o financieros.

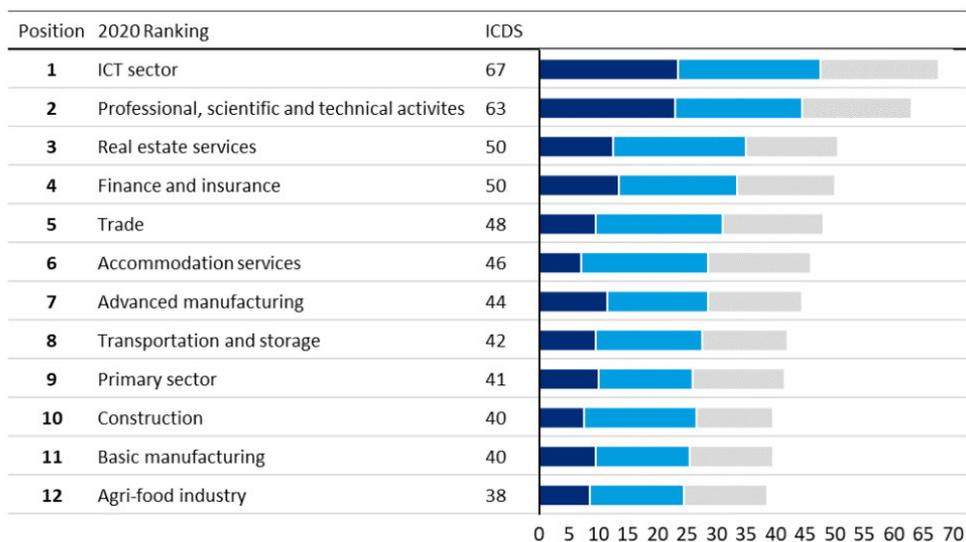
El Centro Europeo de Asesoramiento para la Inversión y la Fundación COTEC de España reporta al sector de las TIC con una calificación de digitalización de 67 puntos (en una escala del 1 al 100), a las actividades profesionales/científicas con 63 puntos y a los servicios inmobiliarios y financieros con 50 puntos (ver cuadro 4.1.2).³⁸

Esta puntuación mide tres pilares, a saber: el grado de digitalización del capital físico y humano en el país, el nivel de intensidad con que las empresas interactúan con nuevas tecnologías dentro de la cadena de valor y el nivel de adopción de 12 tecnologías específicas, como la computación en la nube, la IA o el “big data”.

³⁸ BEI (2022). [Digitalización de las pymes españolas](#)

Los sectores con menor puntuación son la industria agroalimentaria con 38 puntos, la manufactura básica y la construcción, ambos con 40 puntos.

Gráfico 4.1.2: Ranking de digitalización por sectores españoles (0-100)



Hospitality, manufacturing and agri-food industries are ones with a higher lack of human capital in Spain



Fuente: Banco Europeo de Inversiones (2022). Digitalización de las pymes españolas.

Conclusiones

1. La digitalización de las áreas comerciales de las empresas en la región (“front office”) y las tecnologías básicas/intermedias son predominantes.

Estas tendencias regionales coinciden con las tendencias encontradas por esta investigación en las Mipyme+E salvadoreñas, como se verá en los siguientes apartados (criterios estratégicos 2 y 3).

2. La digitalización en las áreas internas de las empresas (“back office”) y las tecnologías intermedias las implementan empresas de mayor tamaño, de mayor niveles de conocimiento y de mayor recorrido tecnológico.

De la misma manera, estas tendencias regionales en las áreas internas de las empresas coinciden con las tendencias encontradas por esta investigación en las Mipyme+E salvadoreñas, como se verá en los siguientes apartados (criterios estratégicos 2 y 3).

- 3. Dentro de las tecnologías intermedias más rápidamente implementadas parecen estar la facturación electrónica, los pagos en línea (bancarios, a empleados, proveedores, a gobierno) y el “web clouding”.**

Dentro de los pagos en línea, se encuentran las transferencias bancarias, pagos a empleados, a proveedores y gobierno. Dentro del uso del “web clouding” se encuentran el almacenamiento de datos, el uso de software como plataforma y el uso de infraestructura digital como servicios (IaaS, PaaS, SaaS).

- 4. Los sectores más digitalizados en países desarrollados como España son el de las TIC, las actividades profesionales o científicas y los servicios inmobiliarios o financieros.**

Y los sectores con menor digitalización son la industria agroalimentaria, la manufactura básica y la construcción.

- 5. Las tecnologías avanzadas como la ciberseguridad o la inteligencia artificial aún son incipientes en la región, e incluso en países más desarrollados como España (y aún más aún a nivel de Mipyme+E).**

Estas tecnologías posiblemente entrarán en los próximos años a fases experimentales para la definición de usos de aplicación práctica. O bien, requerirá que se tomen esfuerzos explícitos adicionales en transferencias de tecnología de países desarrollados para acelerar el proceso.

Recomendaciones

Si se toman como criterio prioritario algunas de las tendencias regionales de digitalización, se identifican las siguientes recomendaciones:

- 1. Segmentar muy claramente los grupos de empresas con los que se busca trabajar de acuerdo a su tamaño, a su sector y a un perfil de características de de su propietario o propietaria e historial de implementación de tecnología en el negocio.**

Los emprendimientos y microempresas tenderán a poder implementar tecnologías más básicas, y mayormente, en la parte comercial de la cadena de valor. Las pequeñas empresas con propietarios o propietarias de edad más avanzada (o de menores niveles de curiosidad sobre tecnologías) también pueden caer dentro de este mismo grupo de beneficiarios, por ejemplo.

- 2. Para la aplicación de tecnologías intermedias en las áreas internas de la empresa se sugiere explorar de la mano de una universidad y OSDi herramientas para la**

implementación de facturas electrónica, pagos en línea (bancarios, a empleados, proveedores, a gobierno) y web clouding (almacenamiento, IaaS, PaaS, SaaS).

Para la aplicación de esta madurez de tecnologías, los sectores de las TIC, las actividades profesionales o científicas y los servicios inmobiliarios o financieros pueden ser los más proclives a poder asimilarlas.

3. Para la aplicación de tecnologías emergentes y de avanzada como IA o Blockchain, por ejemplo, se recomienda enfocarse en desarrollar experimentos o proyectos piloto que desarrollen usos de aplicación práctica para las Mipyme+E, y no necesariamente busquen aún su escalabilidad ni masividad.

Para el desarrollo de estos experimentos pueden explorarse los siguientes aliados estratégicos:

- Empresas grandes que trabajan con volúmenes considerables de proveedores Mipyme+E (banca, comercio, alimentos, industria) y que les interese desarrollar nuevas soluciones en la cadena de suministro con la implementación de estas tecnologías.
- Universidades nacionales que aporten equipos de investigación y/o de atención empresarial que ejecuten los experimentos o proyectos piloto.
- Universidades internacionales que aporten metodologías de investigación prácticas para cumplir con la practicidad que exige el sector privado, dada la escasez de este tipo de metodologías en el país y la región.
- Centros de innovación como SNDBOX pueden encargarse de la identificación de universidades o centros de innovación extranjeros que puedan aportar las metodologías de investigación práctica
- La función del proyecto OEI/UE puede consistir en apoyar y estimular las actividades de coordinación que los aliados estratégicos no estén en capacidad o disposición de cubrir durante las fases iniciales.

Criterio estratégico 2: Nivel de digitalización en la cadena de valor y madurez tecnológica

Hallazgos

1. Existen “embudos tecnológicos” según el nivel de madurez de las herramientas digitales: La mayoría de micro y pequeñas empresas (MYPE) se han digitalizado en tecnologías básicas, la mitad en tecnologías intermedias y un tercio en tecnologías avanzadas (ver tabla 4.2.1 y gráfico 4.2.1).

Por ejemplo, el uso de internet o correo electrónico presenta niveles de penetración del 80-90% para MYPE versus niveles de penetración del 20-30% en el uso de ERPs o programas de ciberseguridad, por ejemplo (ver gráfico 4.2.1).

El embudo de la madurez tecnológica en los emprendimientos presenta mayor rezago: Menos de la mitad de ellos se han digitalizado en tecnologías básicas, un quinto en tecnologías intermedias y un décimo en tecnologías avanzadas (ver tabla 4.2.1 y gráfico 4.2.1).

Existe una similitud entre hombres y mujeres en la madurez de tecnologías implementadas por las personas propietarias de las empresas, con excepción de algunas herramientas de uso básico como el correo electrónico, los paquetes de ofimática (MS Office o Google Docs) y plataformas de comunicación como Zoom o Google Meet (ver gráfico 4.2.2).

**Tabla 4.2.1: Embudo tecnológico:
Nivel de madurez de las herramientas digitales implementadas por Mipymes+E**

Tamaño de empresas	Madurez de tecnologías o herramientas digitales		
	Básicas	Intermedias	Avanzadas
	Niveles de penetración aproximados (%)		
MYPE	80-90%	50%	20-30%
Emprendimientos	40-50%	20%	10%

Gráfico 4.1.1: Nivel de sofisticación de la tecnología utilizada por tamaño de empresa

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes tecnologías o herramientas digitales se utilizan en su empresa: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

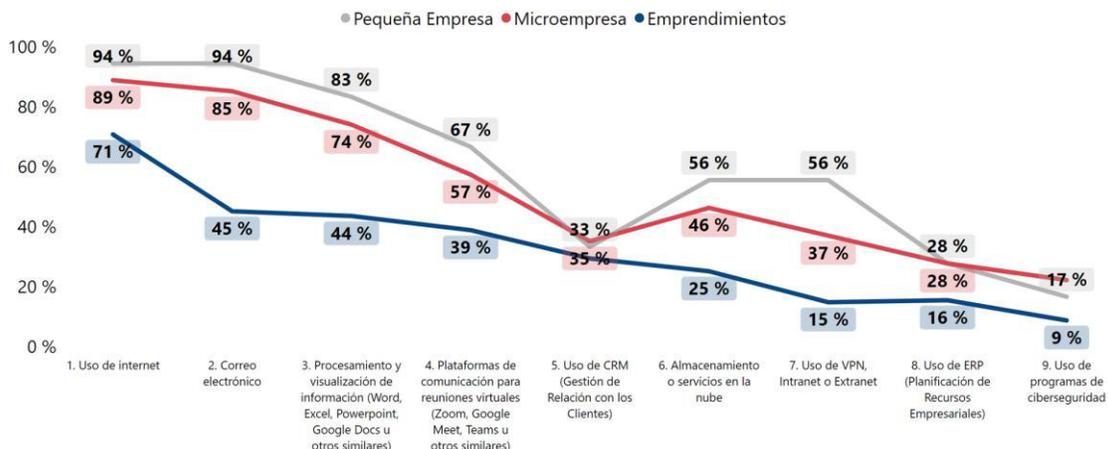
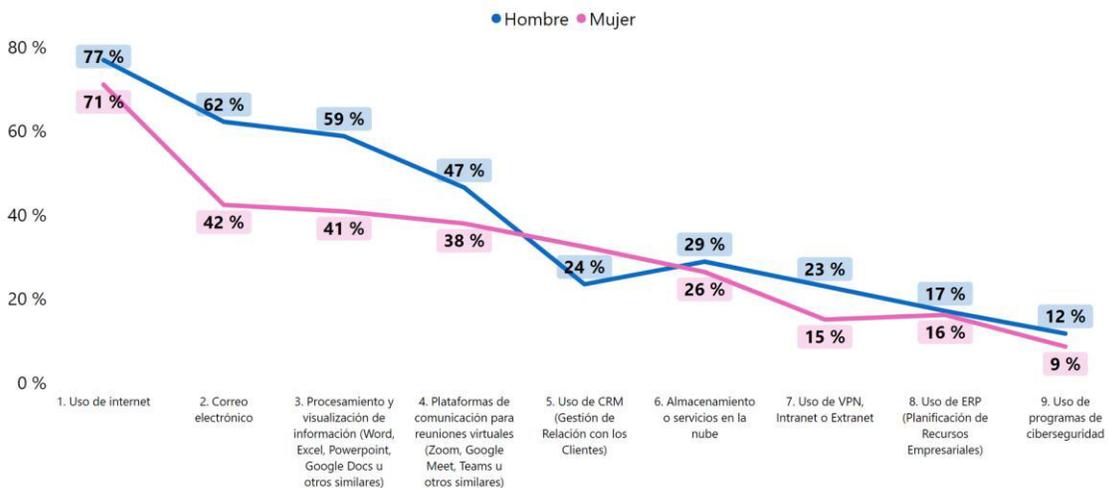


Gráfico 4.1.2: Nivel de sofisticación de la tecnología utilizada por sexo

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes tecnologías o herramientas digitales se utilizan en su empresa: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



2. También existe un “embudo tecnológico” en la cadena de valor de las empresas: El área de mercadeo y ventas está más digitalizado que las áreas internas, operativas y administrativas de las Mipyme+E.

Alrededor de un tercio de las Mipyme+E realiza ventas en línea, un quinto ha digitalizado algunas áreas internas de la empresa y solo un décimo de ellas realiza análisis con datos digitales (ver Gráficos 4.2.3, 4.2.4 y 4.2.5).

Gráfico 4.1.3: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales:

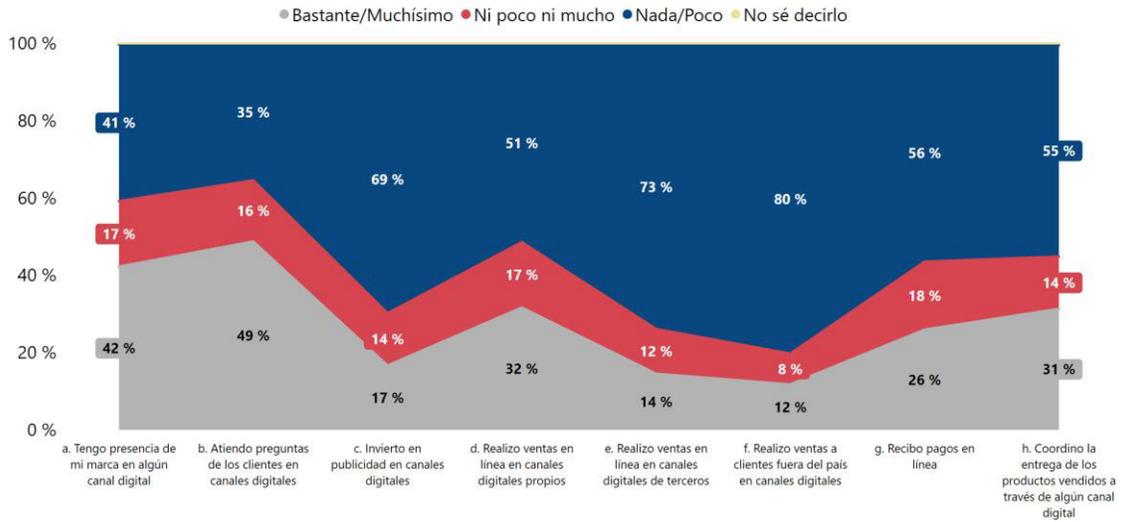


Gráfico 4.1.4: Nivel de digitalización de la cadena: LOGÍSTICA, OPERACIONES Y ADMINISTRACIÓN

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización:

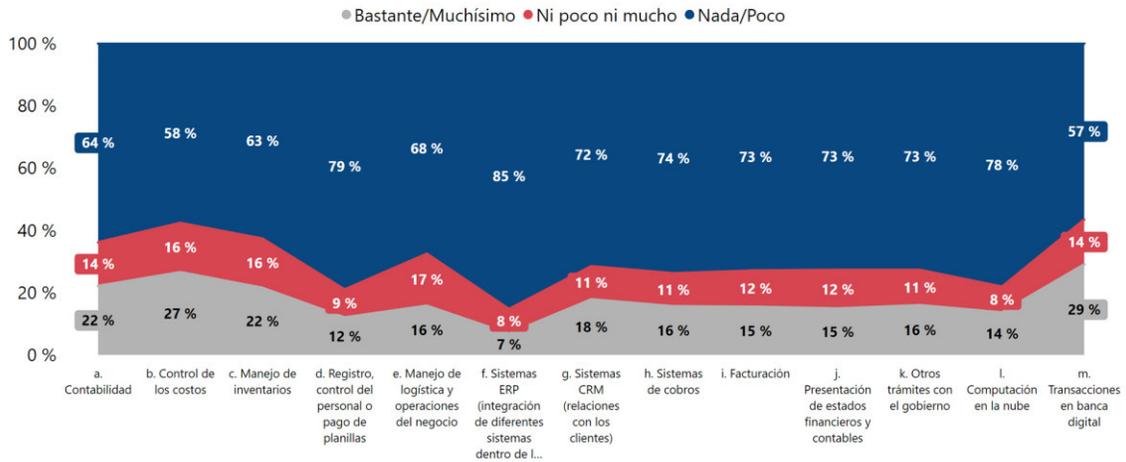
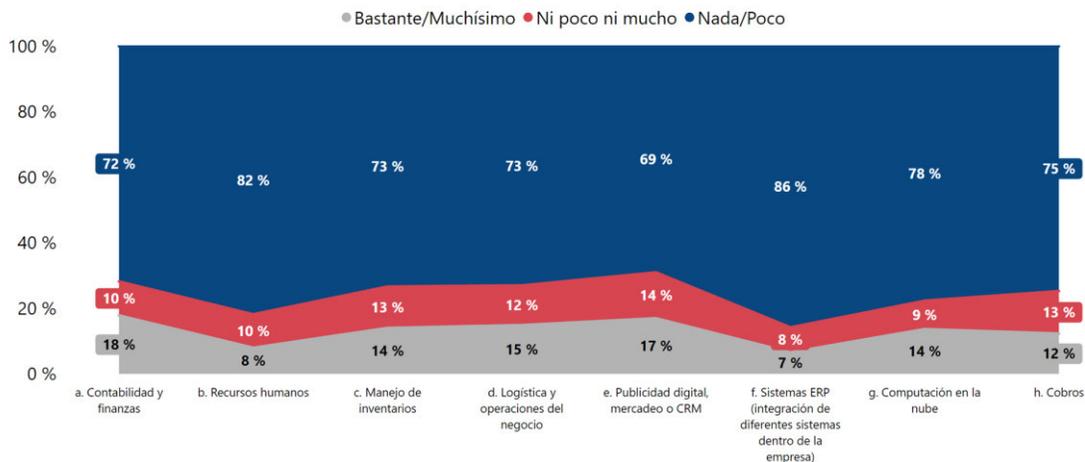


Gráfico 4.1.5: Nivel de digitalización de la cadena: ANÁLISIS DE DATOS PARA LA TOMA DE DECISIONES

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa realiza análisis de datos digitales para estudiar y tomar decisiones:



3. La mayoría de las MYPEs, ve prioritario digitalizar sus ventas. Y en segundo término, la contabilidad, operación y gestión del personal. Los emprendimientos ven aún más prioritario digitalizar sus ventas (ver gráfico 4.2.6).

No parece haber demasiadas diferencias entre sexo en las prioridades reportadas por las empresas (ver gráfico 4.2.7).

Gráfico 4.1.6: Áreas prioritarias de la empresa a digitalizar por tamaño de empresa

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan prioritario es para usted digitalizar las siguientes áreas de su empresa? (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

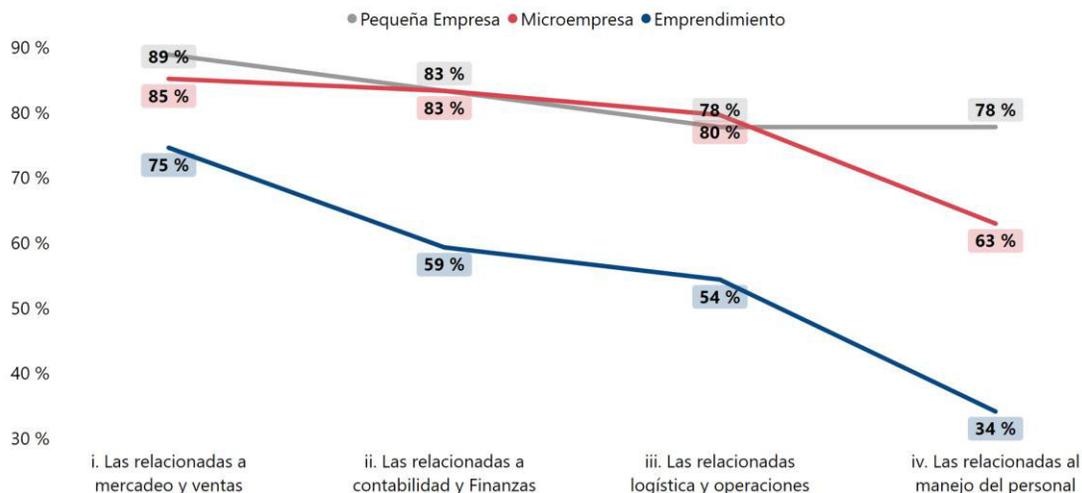
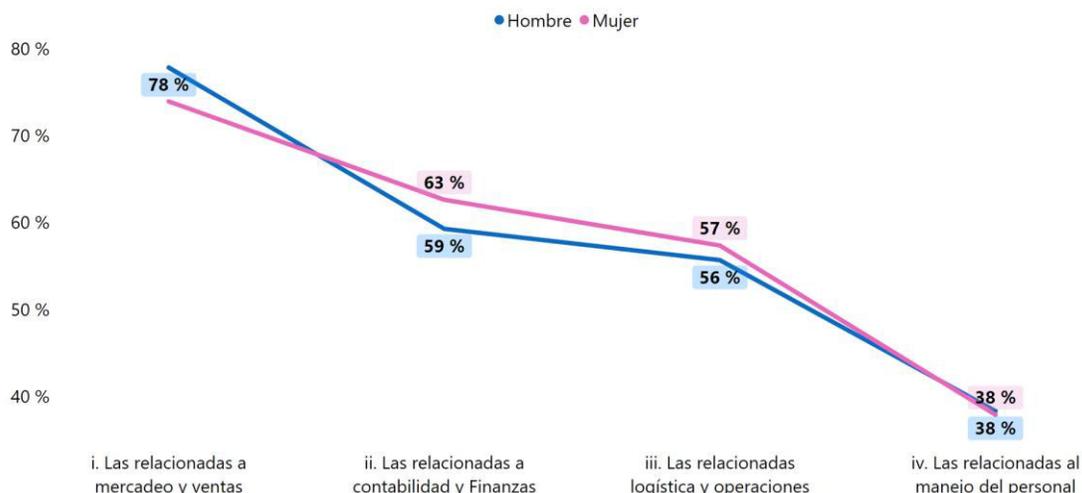


Gráfico 4.1.7: Áreas prioritarias de la empresa a digitalizar por sexo

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan prioritario es para usted digitalizar las siguientes áreas de su empresa? (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



4. Dentro del área de ventas y mercadeo, existe mayor presencia en redes sociales y atención de clientes en chats, que de ventas en línea.

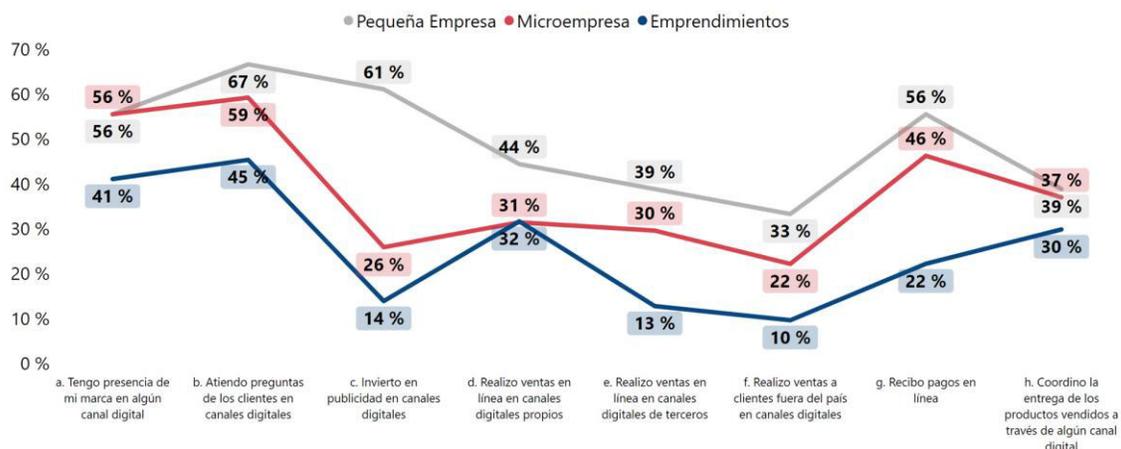
La presencia de marca en redes sociales y la atención de preguntas de clientes a través de “chats” se encuentran en niveles del 40 a 60% mientras que las ventas en canales digitales se encuentran en niveles del 10 al 40% para todos los tamaños de empresas (ver tabla 4.2.2 y gráfico 4.2.8).

Tabla 4.2.2: Niveles de digitalización en el área de mercadeo y ventas

Tamaño de empresas	Presencia de marca en redes sociales	Atención de preguntas de clientes en chats	Publicidad digital	Ventas en canales digitales		
				Canales propios	Canales de terceros	Fuera del país
Niveles de penetración aproximados (%)						
Pequeñas	50-60%	50-60%	60%	40%	40%	30%
Micro	50-60%	60%	25%	30%	30%	20%
Emprendimientos	40%	40-50%	15%	30%	10%	10%

Gráfico 4.1.8: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por tamaño de empresa

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



5. Las pequeñas empresas tienen bajos niveles de implementación de un CRM, mientras que los emprendimientos y microempresas invierten poco en publicidad digital.

Las pequeñas empresas tienen niveles de implementación de un CRM del 30% (ver gráfico 4.2.1). Mientras que las microempresas y emprendimientos presentan niveles de inversión en publicidad digital del 25% y 15% respectivamente (ver tabla 4.2.2 y gráfico 4.2.8).

6. Casi la mitad de las MYPEs reciben pagos en línea.

Y por otro lado, solamente un poco más de un cuarto de los emprendimientos recibe pagos en línea (ver gráfico 4.2.8).

7. Facebook, Instagram y Whatsapp Business son los canales dominantes en el mercadeo y ventas de las empresas. Tik Tok lo es también para emprendimientos y la página web propia para MYPEs.

Dentro de la presencia de marca, Facebook e Instagram son las redes sociales dominantes con niveles de penetración del 60% al 90% y Tik Tok en tercer lugar con niveles del 30 al 50%. Youtube, Google Maps, Waze, LinkedIn (pequeñas) son otras plataformas en donde existe algún nivel de penetración.

Facebook, Instagram y Whatsapp Business son los canales dominantes para la inversión en publicidad digital, con niveles de penetración del 30 al 80%.

Facebook e Instagram son los canales dominantes para la realización de ventas en línea, con niveles de penetración del 30 al 60%. Whatsapp Business también lo es para los emprendimientos (60%) y la página web propia para las MYPEs (20-30%) (ver tabla 4.2.3).

Tabla 4.2.3: Canales digitales más utilizados para el mercadeo y las ventas

Canales digitales	Emprendimientos			Microempresa			Pequeña Empresa		
	Presencia de marca	Inversión publicidad	Realización de ventas	Presencia de marca	Inversión publicidad	Realización de ventas	Presencia de marca	Inversión publicidad	Realización de ventas
Facebook	85%	53%	65%	87%	63%	61%	89%	78%	61%
Instagram	60%	29%	32%	74%	41%	39%	67%	50%	44%
Tik Tok	30%	6%	8%	50%	9%	7%	39%	11%	6%
Whatsapp Business	--	33%	64%	--	41%	9%	--	61%	4%
Página web propia	7%	--	6%	22%	--	24%	22%	--	28%
Otro (especifique)	19%	3%	8%	9%	2%	9%	17%	11%	0%
Google maps	13%	1%	--	50%	6%	--	33%	6%	--
Ninguna de las anteriores	9%	34%	14%	7%	26%	9%	11%	11%	11%
Canal de Youtube	7%	1%	1%	22%	2%	0%	22%	17%	6%
Linkedin	5%	2%	--	15%	4%	--	28%	22%	--
Waze	3%	1%	--	20%	0%	--	17%	0%	--
Pinterest	3%	0%	--	6%	0%	--	0%	0%	--
Envío masivo de correos electrónicos	--	4%	--	--	9%	--	--	17%	--
Telegram	--	2%	1%	--	0%	2%	--	0%	0%
Tienda en línea de otra empresa	--	--	4%	--	--	6%	--	--	11%

8. La contabilidad y las transacciones en banca digital son las áreas internas digitalizadas predominantes en todos los tamaños de las empresas.

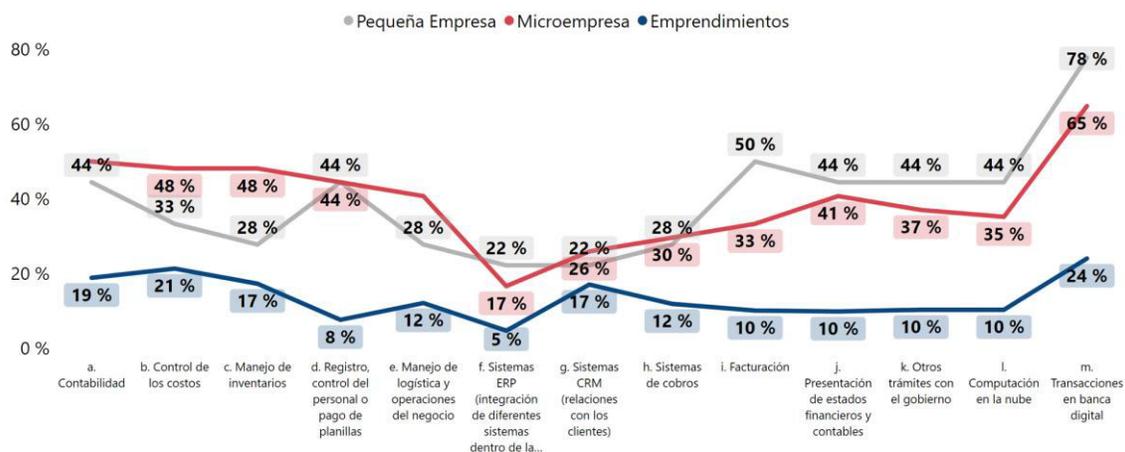
La banca digital presenta niveles de digitalización del 60 al 80% de las MYPEs y su contabilidad y control de costos, niveles del 30-50%. Los emprendimientos presentan estos niveles en 25% y 20%, respectivamente (ver tabla 4.2.4 y gráfico 4.2.9).

Tabla 4.2.4: Niveles de digitalización en las áreas internas de las empresas

Tamaño de empresas	Contabilidad y costos	Inventarios	Registro planillas	Logística	ERP	Cobros y facturación	Web clouding	Banca digital
	Niveles de penetración aproximados (%)							
Pequeñas	30-40%	30%	40-50%	30%	20%	30-50%		80%
Micro	40-50%				20%	30-40%	30%	60-70%
Emprendimientos	20%		10%		5%	10%		25%

Gráfico 4.1.9: Nivel de digitalización de la cadena: LOGÍSTICA, OPERACIONES Y ADMINISTRACIÓN por tamaño de empresa

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



9. La facturación electrónica, el registro de planillas y el web clouding son predominantes, además, en las pequeñas empresas. Y el registro de planillas e inventarios en las microempresas.

Las pequeñas empresas presentan sus mayores niveles de digitalización, además, en el registro de planillas, facturación electrónica y web clouding (todas en 40-50%).

Las microempresas, en control de inventarios y registro de planillas (40-50%).

Y los emprendimientos, en el control de inventarios (niveles del 20%) (ver tabla 4.2.4 y gráfico 4.2.9).

10. La mitad de las pequeñas empresas creen que las tecnologías digitales que más las impactarán son las transacciones financieras, los sistemas de información y el software personalizado (ver tabla 4.2.5 y gráfico 4.2.10)

Un tercio de las microempresas creen que, además de esas dos, serán las plataformas e-commerce, las herramientas para la producción de audio/video y web clouding.

Un quinto de los emprendimientos creen también que serán esas 5 tecnologías, especialmente las transacciones financieras y el e-commerce.

Se aprecia que los hombres esperan más que las mujeres que estas tecnologías impacten a sus empresas. Esto podría estar explicado por menores niveles de conocimiento de las mujeres sobre las mismas, por ejemplo (ver gráfico 4.2.11).

Tabla 4.2.5: Tecnologías digitales con mayor impacto esperado

Tecnologías con mayor impacto esperado	Emprendimientos	Micro	Pequeñas
	Niveles de porcentajes aproximados		
Transacciones financieras	20%	30-35%	50-60%
Software personalizado			30-40%
E-commerce	20%	30-35%	30-40%
Producción audio/video			
Web Clouding			

Gráfico 4.1.10: Tendencias digitales que más afectarán a las empresas

He escuchado las siguientes tendencias digitales y pienso que afectarán mucho a mi empresa:

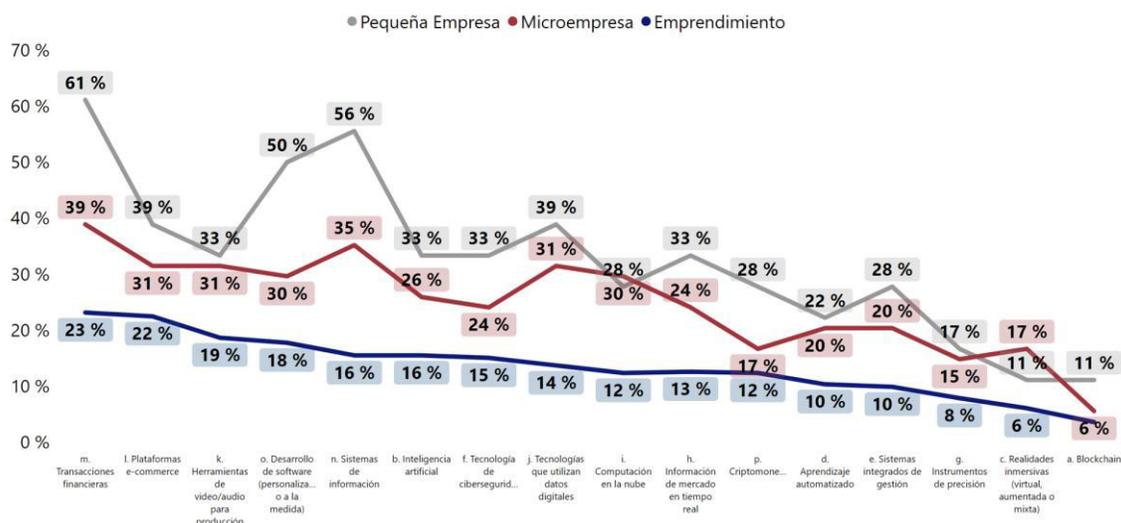
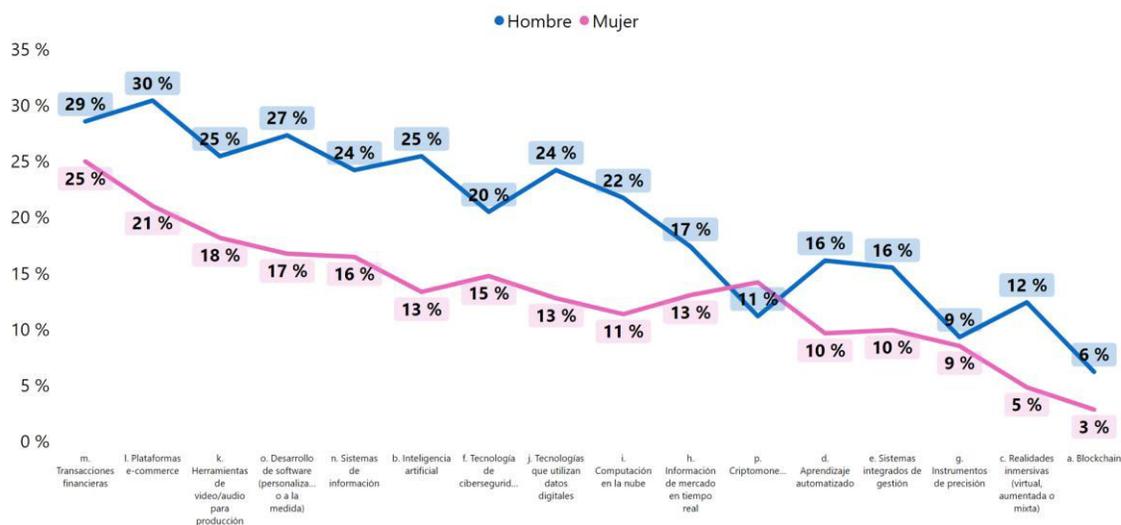


Gráfico 4.1.11: Tendencias digitales que más afectarán a las empresas

He escuchado las siguientes tendencias digitales y pienso que afectarán mucho a mi empresa:

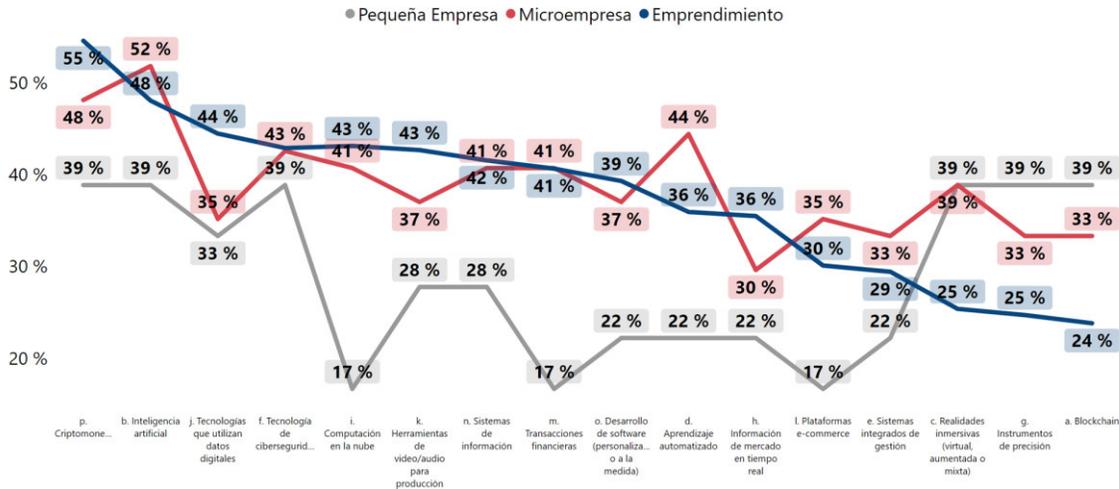


11. Un poco menos de la mitad de las pequeñas empresas han escuchado sobre diferentes tecnologías de avanzada como la inteligencia artificial, ciberseguridad, criptomonedas, realidad virtual o aumentada y el blockchain pero desconocen cuál será el impacto en sus empresas o industrias (ver gráfico 4.2.12).

Los emprendimientos y microempresas también las han escuchado a niveles similares pero tienen mucho más desconocimiento sobre el impacto esperado de estas y otras tecnologías de avanzada.

Gráfico 4.1.12: Nivel de conocimiento sobre el impacto esperado de las tendencias digitales por tamaño de empresa

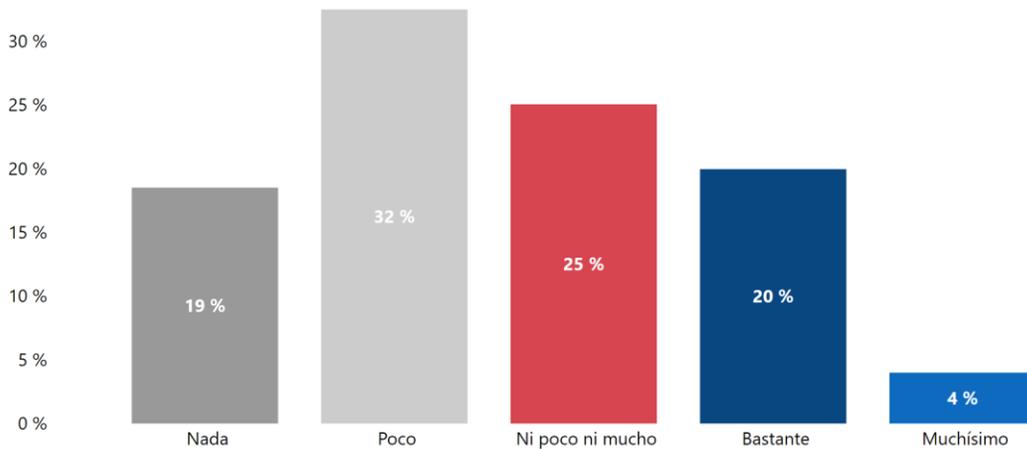
Sí he escuchado sobre las siguientes tendencias digitales pero desconozco si afectará a mi empresa:



12. La mitad de las empresas (19+32%) cree que su industria se digitalizará en un horizonte de unos 5 años y solamente un cuarto de ellas (20+4%) cree que tomará más de 5 años hacerlo. (ver gráfico 4.2.13).

Gráfico 4.1.13: Horizonte de tiempo para la digitalización según las Mipyme+E

En una escala del 1 al 5, indique qué tanto se identifica usted con la siguiente frase: La digitalización de mi sector o industria tomará al menos 5 años en desarrollarse.



Conclusiones

- 1. Se han desarrollado embudos tecnológicos de acuerdo a la madurez de las herramientas digitales y a la cadena de valor en las empresas.**

A mayor tamaño de empresa, mayor la madurez tecnológica que implementan. La mayoría de las MYPE lo han hecho ya en tecnologías básicas (e-mail, internet, paquetes de ofimática), la mitad de ellas en intermedias (VPNs, web clouding) y un tercio en avanzadas (ERPs, ciberseguridad). Los emprendimientos presentan mayores rezagos en todos los niveles de madurez tecnológica.

El área comercial en la cadena de valor domina la digitalización. La parte comercial es la más digitalizada, seguida por las áreas internas y operativas de las empresas, y en último lugar el uso de analítica de datos para la toma de decisiones.

2. La prioridad de las empresas parece estar en la parte comercial de la cadena de valor.

El mayor nivel de penetración en el mercadeo/ventas coincide con la prioridad que reportan las empresas de querer darle a la parte comercial de la cadena de valor. Esto es aún más cierto para los emprendimientos, quienes como se verá en el siguiente apartado, reportan niveles de venta sin crecimiento en los últimos tres años.

3. La conversión de ventas digitales es un reto aún por superar.

Las empresas han avanzado en presencia de marca y atención de preguntas del cliente en redes sociales y chats pero sus ventas digitales aún no se materializan en la misma proporción.

Es probable que los contenidos brindados en formación o asistencia técnica en el área comercial exijan ser cada vez más específicos y especializados para pasar de la presencia de marca en redes sociales al incremento de las ventas en canales digitales. La fase de incursión básica y general en la parte comercial puede haber empezado a alcanzar su límite.

Posiblemente existe espacio también para que las Mipyme+E profundicen y se familiaricen con mejores prácticas en la conversión de ventas digitales implementadas en economías más digitalizadas como Estados Unidos, México, Chile, Colombia, entre otros³⁹.

Las empresas pequeñas tienen mucho espacio para profundizar su implementación de CRMs y analítica de datos, mientras que los emprendimientos y microempresas tienen espacio para aprender a invertir en publicidad digital.

Los emprendimientos también tienen espacio para crecer en mecanismos para recibir pagos digitales.

³⁹ Se presentan más detalles sobre este punto en los hallazgos de factores que propician la digitalización en el siguiente criterio estratégico (3).

La atención de preguntas de los clientes en chats y los pagos en línea son una de las actividades con mayor penetración en el área de mercadeo y ventas de todos los tamaños de empresas, dando espacio posiblemente a que profundicen en su uso efectivo en la captación y retención de clientes.

4. Facebook, Instagram y Whatsapp Business predominan como canales digitales. Tik Tok también lo hace para emprendimientos y las páginas web propias para las MYPEs.

Probablemente las empresas se beneficien también de profundizar y especializarse en mejores prácticas internacionales en estos canales específicos.

Dado que las empresas no deben necesariamente convertirse en especialistas en marketing (digital o no), existe también una oportunidad para el desarrollo o consolidación de (mini) agencias digitales especializadas en atender a MYPE (como se desarrolla en el apartado de ICC, en la sección sobre el sector publicidad).

5. La contabilidad/control de costos y la banca digital predominan como las áreas internas de las Mipyme+E más digitalizadas.

La facturación electrónica, el registro de planillas y el web clouding son, además, las áreas más digitalizadas en las pequeñas empresas. En cambio, el manejo de inventarios lo es para los emprendimientos y las microempresas (también el registro de planillas para estas últimas).

La mayoría de estas áreas internas están relacionadas a la interacción que las Mipyme+E tienen con instituciones más grandes (clientes, proveedores o gobierno). Posiblemente, son estas instituciones más grandes las que “jalan” la digitalización de la economía, incluidas a las Mipyme+E y que el camino más directo para la digitalización de éstas es trabajar de la mano de las empresas/instituciones grandes con programas de digitalización en sus cadenas de proveeduría.⁴⁰

Por ejemplo, la contabilidad, la facturación electrónica y el registro de planillas están vinculadas a la presentación de documentos y cumplimiento de obligaciones legales con instituciones públicas como el Ministerio de Hacienda o el Instituto Salvadoreño del Seguro Social. La contabilidad y las transacciones financieras están vinculadas con la banca como proveedor de préstamos, transferencias monetarias y pagos.

⁴⁰ Se presenta más evidencia e implicaciones sobre este punto en los hallazgos de factores que propician la digitalización en el siguiente criterio estratégico (3).

Esto es coincidente con el hecho recogido en entrevistas y grupos focales de que la tecnlogización de las áreas internas es más trabajoso porque **la digitalización de los procesos tiene una doble cara: Si bien los automatiza y simplifica, también re-diseña y crea nuevos procesos**. Por ejemplo: Lo que antes se hacía a mano ahora se hace digital (re-proceso). Adonde no había nada más que hacer, ahora se requiere que alguien ingrese datos (re-proceso). Adonde no había datos, ahora se requiere que alguien tenga la capacidad de procesarlos, y más importante aún, de analizarlos.

Estos re-procesamientos a menudo tienen costos asociados, muchos de ellos, en términos de equipos de personas, quiénes es común que no tengan tiempo para redefinir los nuevos procesos operativos porque su día a día les consume toda su atención. Esta práctica suele ser resuelta por las empresas grandes creando proyectos y equipos ad-hoc, cuya tarea durante meses está enfocada en el estudio y creación o modificación de los nuevos procesos.

Otro costo asociado es la personalización de los sistemas informáticos que todo proceso dentro de una empresa suele requerir. Si bien las empresas grandes no son ajenas al “trade-off” o trueque entre rigidez versus flexibilidad de los sistemas que implementa, las Mipyme+E tiene menos recursos disponibles para financiar estas personalizaciones que requieren. Esto se agrava cuando las Mipyme+E enfrentan años consecutivos de ventas moderadas o estancadas y no cuentan con excedentes de flujos de efectivo para asumir este tipo de inversiones (como se verá en el siguiente apartado del criterio estratégico 3: preocupaciones de las Mipyme y factores asociados a la digitalización).

Por ello, digitalizar las áreas internas de las Mipyme+E puede ser más retador para un proyecto. En todo caso, se puede echar mano de algunos factores asociados a la digitalización como son la visión o edad del empresariado, el tamaño de cliente o proveedores con los que trabaja la empresa o la exposición a experiencias internacionales, como se verá en el siguiente apartado del criterio estratégico 3: preocupaciones de las Mipyme+E y factores asociados a la digitalización.

6. Las transacciones financieras, los sistemas de información y el software personalizado son las tecnologías de madurez intermedia que las pequeñas empresas esperan que tengan mayor impacto en el futuro.

En cuanto a impacto esperado, las microempresas piensan más en plataformas e-commerce, herramientas para la producción de audio/video y web clouding. Mientras que los emprendimientos piensan más en el e-commerce y las transacciones financieras.

7. Aún existe desconocimiento sobre el impacto esperado en tecnologías de avanzada como la inteligencia artificial, ciberseguridad, criptomonedas, realidad virtual o aumentada o el blockchain, especialmente para niveles Mipyme+E.

La formación o asistencia técnica en este tipo de tecnologías posiblemente estén más a nivel de desarrollo de experimentos y proyectos piloto para el descubrimiento de usos de aplicación prácticos a nivel de Mipyme+E, que de programas demasiado masivos⁴¹.

Recomendaciones

Si se toma de criterio estratégico los niveles de digitalización de las cadenas de valor y la madurez de las herramientas tecnológicas para ofrecer programas de apoyo de digitalización a Mipyme+E, se identifican las siguientes recomendaciones:

1. Diferenciar la formación y asistencia técnica a brindar según tamaño de empresa. Se puede seguir un perfil de este tipo para identificar las oportunidades de apoyo más pertinentes (ver tabla 4.2.6):

- **Las empresas pequeñas** están pensando más en la aplicación de tecnologías intermedias (web clouding, VPN) y, unas cuantas, en tecnologías avanzadas como ERPs, ciberseguridad, IA.

Aunque piensan en la digitalización de toda la cadena de valor, el área comercial está en primer lugar. **La adopción de CRMs, incluyendo la analítica de datos y el soporte en tiempo real (chats) es posiblemente uno de los pasos más importantes que pueden dar en este aspecto.**

Sus principales canales de mercadeo y ventas digitales son Facebook, Instagram, Whatsapp Business y páginas web propias/"Google ads", para los cuáles **se recomienda el acompañamiento de proveedores de servicio que conozcan de primera mano mejores prácticas internacionales para superar el reto de conversión de ventas digitales (por ejemplo estrategias de "inbound marketing" y "outbound marketing")⁴².**

Dentro de las áreas internas, los temas que estarán en su agenda en los próximos años posiblemente sean la **facturación electrónica, el web clouding**, el manejo de planillas, la adopción de sistemas informáticos personalizados, medidas de ciberseguridad y la banca digital.

⁴¹ Se presentaron más detalles al respecto en los hallazgos del criterio estratégico 1: Tendencias globales y regionales.

⁴² La identificación de estas mejores prácticas requiere investigación adicional por parte del proyecto de OEI/UE en países de la región con mayores niveles de avance en digitalización como pueden ser México, Colombia, Costa Rica, Estados Unidos, entre otros.

- Las **micro empresas** están pensando más en la aplicación de tecnologías intermedias (web clouding, VPN) y, tal vez alguna, en tecnologías avanzadas como ERPs, ciberseguridad o IA para alguna necesidad muy particular.

Aunque piensan en la digitalización de toda la cadena de valor, el área comercial también está en primer lugar. **Su incursión en la publicidad digital es posiblemente uno de los pasos más importantes que pueden dar en este aspecto.** Además, aprender a generar o contratar producción de audio y video para sus contenidos digitales puede ser un mecanismo eficiente de mejora, así como herramientas prácticas para el manejo del soporte en tiempo real (atención en chats digitales).

Sus principales canales de mercadeo y ventas digitales son Facebook, Instagram, Whatsapp Business y páginas web propias, para los cuáles **se recomienda el acompañamiento de proveedores de servicio que conozcan de primera mano las mejores prácticas internacionales para superar el reto de conversión de ventas digitales** ³¹.

Dentro de las áreas internas, los temas que estarán en su agenda en los próximos años posiblemente sean la **facturación electrónica**⁴³, **el web clouding** y el manejo de planillas, el manejo de inventarios y la banca digital.

- Los **emprendimientos** están pensando más en la aplicación de tecnologías básicas (ofimática, buenas prácticas en redes sociales) y, tal vez alguno, en tecnologías intermedias como web clouding para alguna necesidad muy particular.

El área comercial es su prioridad a digitalizar en la cadena de valor. **Su incursión en la publicidad digital y pagos en línea son posiblemente unos de los pasos más importantes que pueden dar en este aspecto.**

Sus principales canales de mercadeo y ventas digitales son Facebook, Instagram, Tik Tok y Whatsapp Business, para los cuáles **se recomienda el acompañamiento de proveedores de servicio que conozcan de primera mano las mejores prácticas internacionales para superar el reto de conversión de ventas digitales**, i.e., Estados Unidos, México, Colombia, Costa Rica, entre otros.

Dentro de las áreas internas, los temas que estarán en su agenda en los próximos años posiblemente sean **el web clouding, la banca digital** y el manejo de inventarios.

⁴³ Al menos, las microempresas formales y en los percentiles más altos de ventas brutas, por ejemplo, arriba de \$100 mil por la proyección del Ministerio de Hacienda de incluirlos como entes obligados a facturar electrónicamente para el año 2025.

Tabla 4.2.6: Recomendación de temas digitales a fortalecer

Cadena de valor de las empresas	Emprendimientos	Micro	Pequeñas
Áreas administrativas y operativas	+ Web clouding (funciones básicas en control gastos, inventarios) + Banca digital para realizar pagos en línea	+ Web clouding (planillas, inventarios y procesos) + Facturación electrónica	+ Web clouding (planillas, inventarios y procesos) con personalización de soluciones + Facturación electrónica + Ciberseguridad
Área comercial	+ Inversión en publicidad digital + Producción de contenido multimedia (audio/video) + Recibir pagos en línea	+ Inversión en publicidad digital + Producción de contenido multimedia (audio/video) + Atención de clientes en tiempo real (chats)	+ Adopción de CRM + Análisis de datos comerciales + Atención de clientes en tiempo real (chats)
Principales canales digitales	+ Facebook + Instagram + Whatsapp Business + Tik Tok	+ Facebook + Instagram + Whatsapp Business + Tik Tok + Web propia y Google ads	+ Facebook + Instagram + Whatsapp Business + Web propia y Google ads

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos en la investigación.

2. Diseñar proyectos piloto que desarrollen usos de aplicación práctica en las siguientes áreas digitales:

- **Nuevos servicios de publicidad digital.** Apoyar a mini agencias de publicidad y OSDi en la investigación y desarrollo de nuevos productos/servicios de marketing digital especializados en las micro y pequeñas empresas regionales (CA, México y Colombia).

Estos productos deben estar enfocados en ayudar a conectar a las plataformas digitales como Facebook, Instagram con las particularidades del segmento MYPE

iberoamericano/mesoamericano, como sus limitaciones de presupuestos y tiempos que dedican al marketing digital.

Estos productos pueden estar especializados en particular en pauta y publicidad digital, mercadeo “inbound” y “outbound”, soporte en tiempo real (chats) y analítica de datos con el objetivo de impactar métricas como el ROI (Retorno sobre la Inversión), ROAS (“Return on Ad Spend” o Retorno sobre el Gasto Publicitario), CTR (Click-Through Rate o Tasa de clics), CPC (Cost Per Click o Costo por clic), CPA (Cost Per Acquisition o Costo por Adquisición), Tasas de Conversión, Impresiones y Tasas de Interacción, entre otras.

- **Experimentos de UX para Mipymes.** Apoyar a OSDi en la investigación y desarrollo de nuevos productos/servicios digitales en las áreas internas de las Mipyme+E iberoamericanas/mesoamericanas a partir de ejercicios de UX/UI (“user experience” y “user interface”) y superar las barreras de costos y personalización que el mercado de Mipyme+E demanda pero no puede sufragar.

Se recomienda trabajar de la mano de proveedores de web clouding como Microsoft, Oracle, Google Cloud, entre otros, en la investigación y desarrollo de la adaptación de las herramientas de nube para pequeñas empresas en la región mesoamericana.

- **Otras áreas prioritarias:** Facturación electrónica, contabilidad para la bancarización y acceso al crédito, web clouding (control de inventarios, manejo de planilla, entre otros) y control de mecanismos de pagos digitales.

Criterio estratégico 3: Preocupaciones de las Mipyme+E y factores habilitantes de la digitalización

Hallazgos

- Las empresas están preocupadas principalmente por las ventas, el control de costos y acceso a financiamiento. Sienten que sus ventas no han crecido en los últimos años y tienen expectativas más positivas para los próximos 3 años.**

Al 60-70% de las Mipyme+E le preocupa principalmente las ventas, controlar los costos y acceder a financiamiento (ver gráfico 4.3.1). A las pequeñas, también les preocupa la gestión del personal (61%) (ver gráfico 4.3.2).

Solamente el 30% cree que sus ventas se han incrementado en los años recientes (MYPEs) y los emprendimientos y mujeres parecen los más afectados, con niveles del 10% reportando crecimiento de ventas en los últimos 3 años (ver gráfico 4.3.3)

Sin embargo, existen perspectivas más positivas para el futuro próximo. Entre el 40 a 60% creen que sus ventas aumentarán en los próximos 3 años (ver gráfico 4.3.3), especialmente los hombres (ver gráfico 4.3.4).

Gráfico 4.2.1: Principales preocupaciones de MIPYMES+E

Más allá de la digitalización, y en una escala del 1 al 5, indique qué tanto se identifica con las siguientes frases:
La principal preocupación que tengo en general sobre mi negocio está relacionada con:

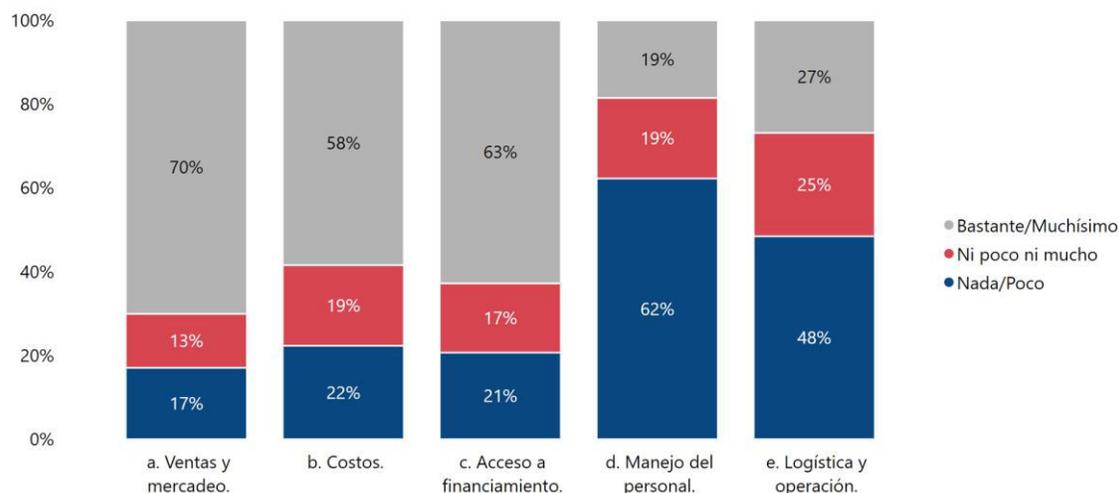
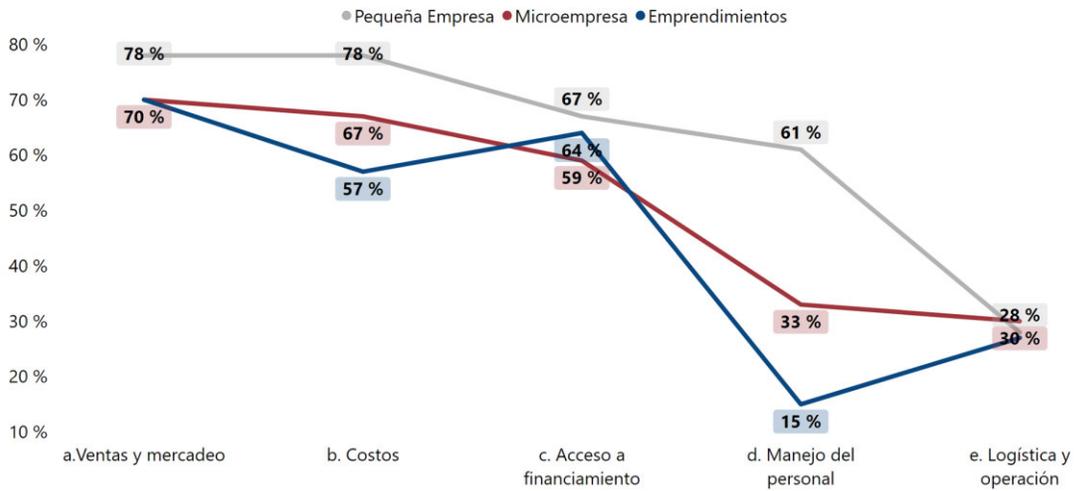


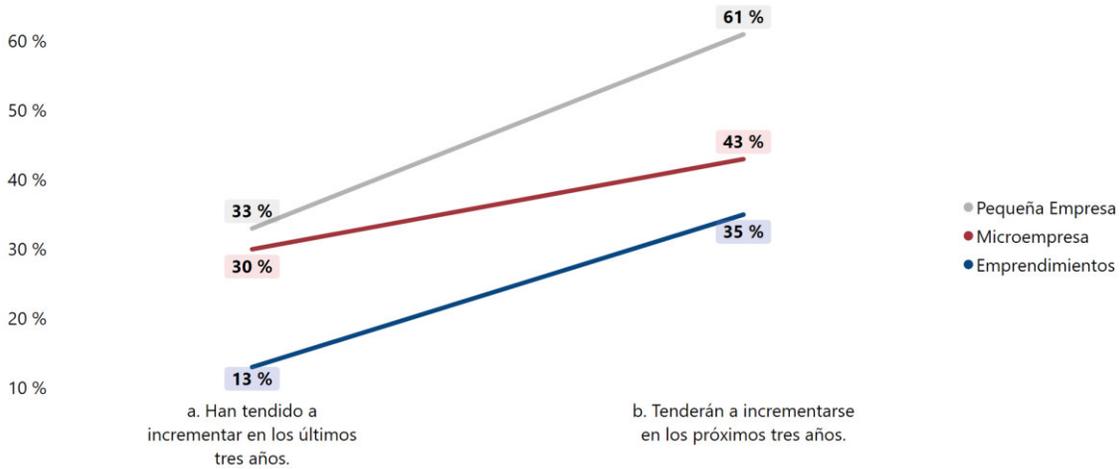
Gráfico 4.2.2: Principales preocupaciones de MIPYMES+E por tamaño de empresa

La principal preocupación que tengo en general sobre mi negocio está relacionada con: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



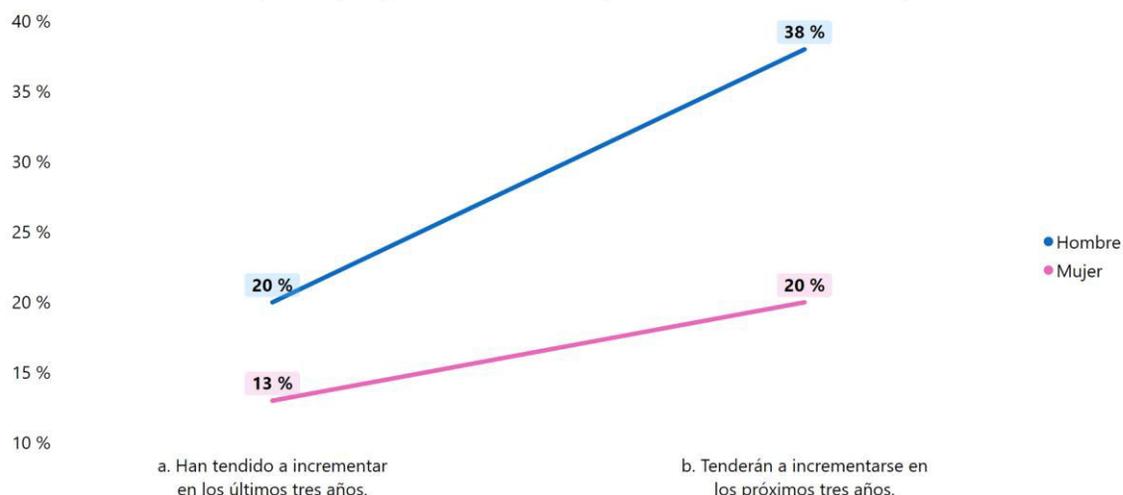
Gráfica 4.2.3. Tendencias de ventas en el pasado reciente y a futuro según tamaño de empresa

En una escala del 1 al 5, indique qué tanto se identifica con las siguientes frases: Las ventas brutas anuales de mi empresa... (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



Gráfica 4.2.4. Tendencias de ventas en el pasado reciente y a futuro por sexo

En una escala del 1 al 5, indique qué tanto se identifica con las siguientes frases: Las ventas brutas anuales de mi empresa... (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



2. A menor edad y mayor nivel educativo de las personas propietarias, tiende a haber mayor digitalización en las ventas y el mercadeo de la empresa.

El 38% del empresariado de 18 a 24 años ha digitalizado en general sus actividades de ventas y mercadeo, mientras que las personas de 45 a 54 años lo han hecho en un 21% y las mayores a 65 años, en un 13%. (ver tabla 4.3.1 y gráfico 4.3.5)

El empresariado con estudios universitarios y de maestría lo han hecho en promedio en un 34 y 39%, mientras que las personas con estudios de bachillerato o menor a ello, en un 20 y 16%, respectivamente (ver tabla 4.3.1 y gráfico 4.3.6)

Tabla 4.3.1: Niveles de digitalización en el área de mercadeo y ventas por edad y nivel educativo del empresariado

Edad del empresariado	18 a 25 años	25 a 34 años	35 a 44 años	45 a 54 años	55 a 64 años	Más de 65 años	Promedio general
% de digitalización en general de las ventas y mercadeo de la empresa	38%	39%	30%	21%	21%	13%	28%
Nivel de estudios del empresariado	Menor a bachillerato	A nivel de bachillerato	A nivel técnico	Universitarios	De Maestría	Promedio general	

% de digitalización en general de las ventas y mercadeo de la empresa	16%	20%	27%	34%	39%	28%

Gráfico 4.2.5: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por edad del propietario o propietaria

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

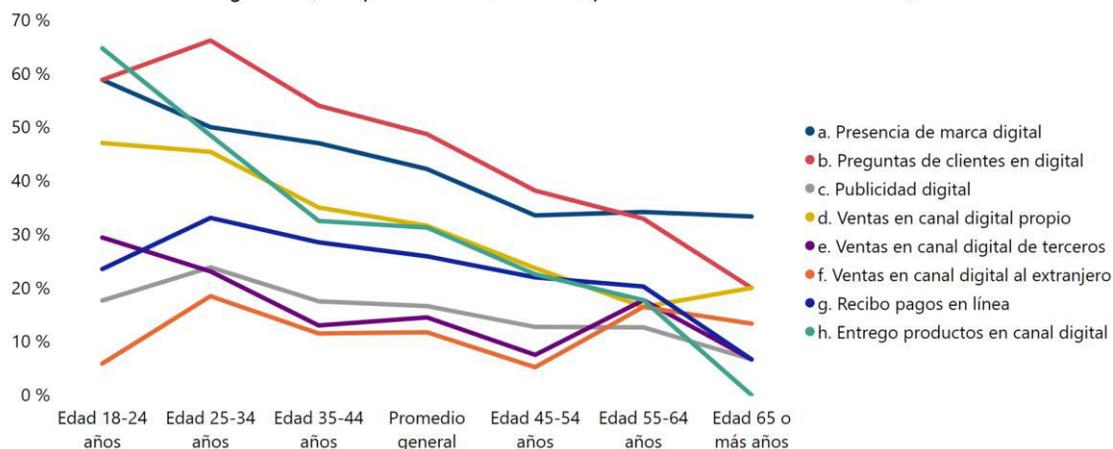
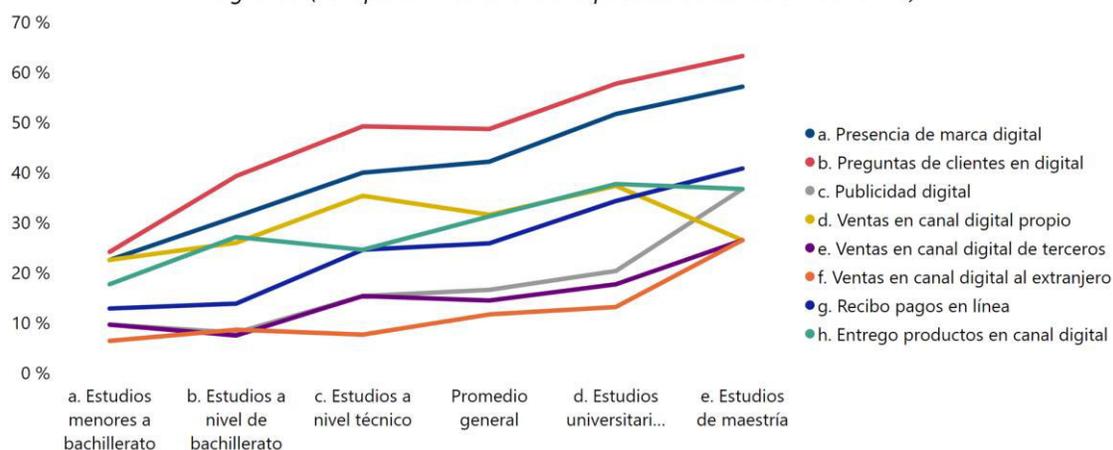


Gráfico 4.2.6: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por nivel educativo del propietario o propietaria

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



La

propiedad familiar y el relevo generacional en las empresas no son los factores más determinantes en la digitalización de las ventas y el mercadeo.

El 26% de las empresas familiares han digitalizado en general sus ventas y mercadeo, mientras que las empresas familiares lo han hecho en un 32%. Esto sugiere que las empresas no familiares tienden a estar más digitalizadas pero no como un factor tan determinante como la edad, el nivel educativo (como ya se ha visto) o la visión del empresariado (como se verá en el siguiente hallazgo) (ver tabla 4.3.2).

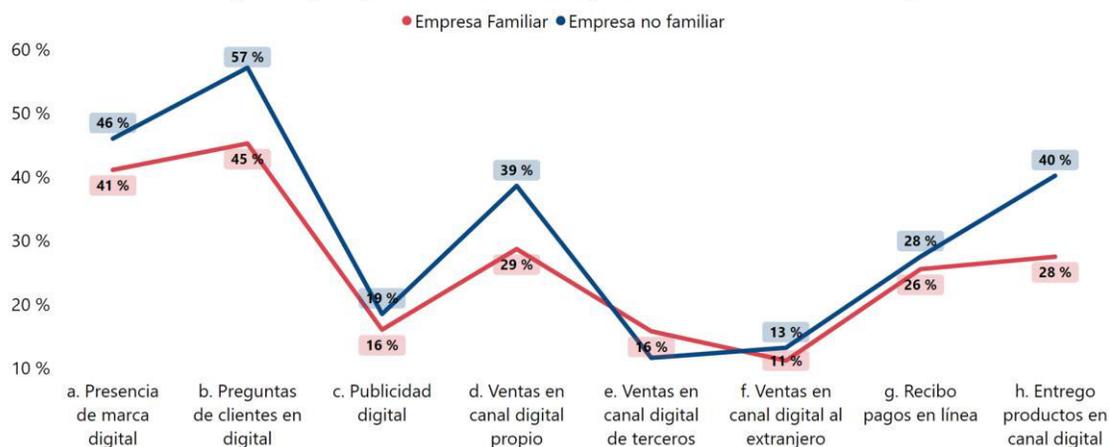
Las empresas no familiares están 10 a 15 puntos porcentuales más digitalizadas que las empresas familiares específicamente en canales de venta digitales de terceros y para la exportación, pero no como tendencia general en toda la cadena (ver gráfico 4.3.7), es decir que esta diferencia en particular puede estar explicada también por otros factores adicionales al tipo de empresa (familiar/no familiar).

Tabla 4.3.2: Niveles de digitalización en el área de mercadeo y ventas por propiedad familiar, relevo generacional y sexo del empresariado

Tipo de empresa y sexo del empresariado	Empresa familiar	Empresa no familiar	Una segunda generación toma parte en las decisiones de la empresa		Mujer	Hombre	Promedio general
			Sí lo hace	No lo hace			
% de digitalización en general de las ventas y mercadeo de la empresa	26%	32%	28%	25%	27%	27%	28%
Edad de la segunda generación a cargo en la empresa	18 a 25 años	25 a 34 años	35 a 44 años	45 a 54 años	Promedio general		
% de digitalización en general de las ventas y mercadeo de la empresa	28%	30%	31%	14%	28%		

Gráfico 4.2.7: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN de empresas familiares y no familiares

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



El 28% de las empresas en donde una segunda generación de propietarios o propietarias toma parte en las decisiones de dirección ha digitalizado sus ventas y mercadeo de forma general, versus el 25% de las empresas en donde un relevo generacional aún no sucede (ver tabla 4.3.2 y gráfico 4.3.8).

Similar que en el caso de empresas no familiares, las empresas con relevo generacional parecen estar 10 puntos porcentuales más digitalizadas que las que no han tenido un relevo generacional en algunas partes específicas (presencia de marca, atención de preguntas de clientes, distribución de productos) pero no de forma general en toda la cadena. De nuevo, factores adicionales explicativos pueden entrar en juego acá. Por ejemplo, es común que miembros de la segunda generación participen activamente en la operación de la empresa pero que sus ideas o iniciativas enfrenten resistencia al cambio, incluidos la promoción de procesos de digitalización.

Dentro de las empresas que sí han hecho un relevo generacional, las empresas que más han digitalizado sus ventas y mercadeo son las que la segunda generación de propietarios o propietarias tiene edades entre los 18 y 44 años (30% de digitalización en general y en promedio), versus un 14% en promedio para las que tienen 45 a 54 años (ver tabla 4.3.2 y gráfico 4.3.9).

El sexo del empresariado tampoco presenta diferencias demasiado marcadas a simple vista en este segmento de la cadena de valor (ver tabla 4.3.2 y gráfico 4.3.10).

Gráfico 4.2.8: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por relevo generacional en la empresa

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

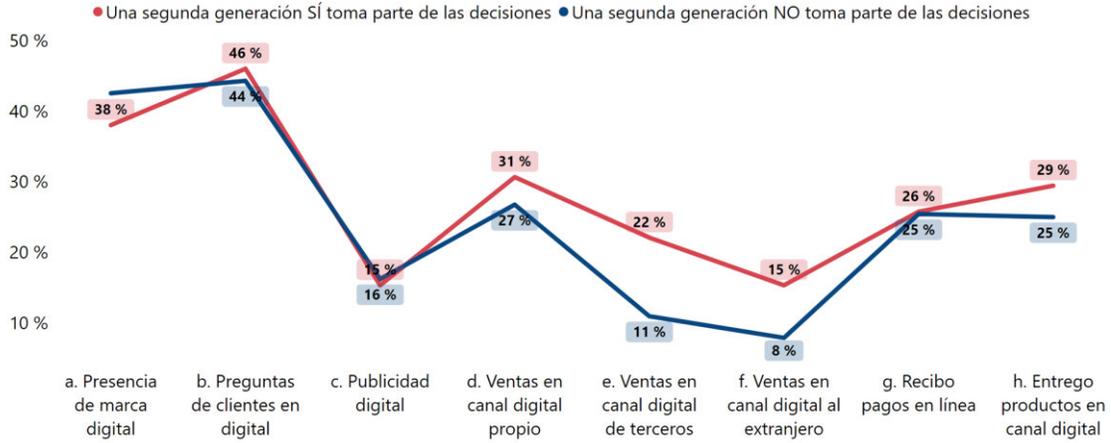


Gráfico 4.2.9: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por edad del relevo generacional

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

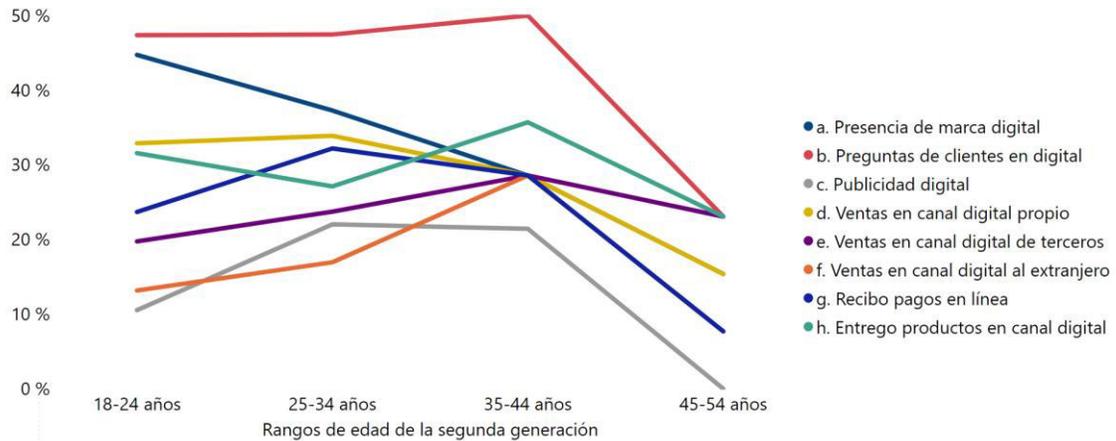
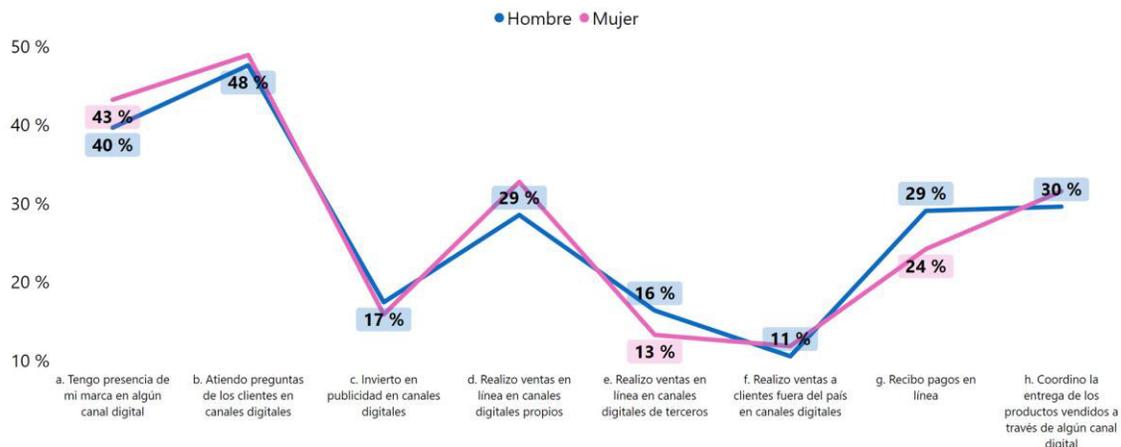


Gráfico 4.2.10: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN por sexo

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



3. La visión del empresariado, la exposición a experiencias internacionales y el tamaño de los clientes/proveedores propician la digitalización de las ventas y mercadeo de las Mipyme+E.

El empresariado que no percibe a los procesos de digitalización como algo inminente en los próximos años (o que se siente rezagado frente a su competencia) está unos 10 puntos porcentuales menos digitalizado en las ventas y mercadeo que el promedio general (ver tabla 4.3.3, gráficos 4.3.11 y 4.3.12).

Estas dos variables incluidas en la investigación se pueden tomar como un “proxy” de la visión y liderazgo del empresariado. Aquellos empresarios y empresarias que tienen un mayor liderazgo y visión que su competencia, parecen haber digitalizado más las ventas y mercadeo de su empresa.

Tabla 4.3.3: Niveles de digitalización en el área de mercadeo y ventas por otros factores habilitantes de digitalización

Promedio general	Costos de digitalizar		Visión del empresariado		Exposición internacional	Clientes y proveedores grandes		Programas de apoyo	
	Costos \$ altos	Toma mucho tiempo	No habrá digitalización pronto	Está rezagado frente a la competencia	Conoce experiencias digitales de empresas de otros países	Clien-tes	Provee-dores	\$	En espe-cie

Niveles aproximados del % de empresas que atienden preguntas de clientes en canales digitales (línea roja en gráfico 4.2.11)

50%	50%	50%	35%	40%	60%	60%	60%	60%	60%
Niveles aproximados del % de empresas que tienen presencia de marca digital (línea azul en gráfico 4.2.11)									
40%	45%	40%	25%	35%	50%	50%	50%	60%	60%

Gráfico 4.2.11: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN según factores habilitantes

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

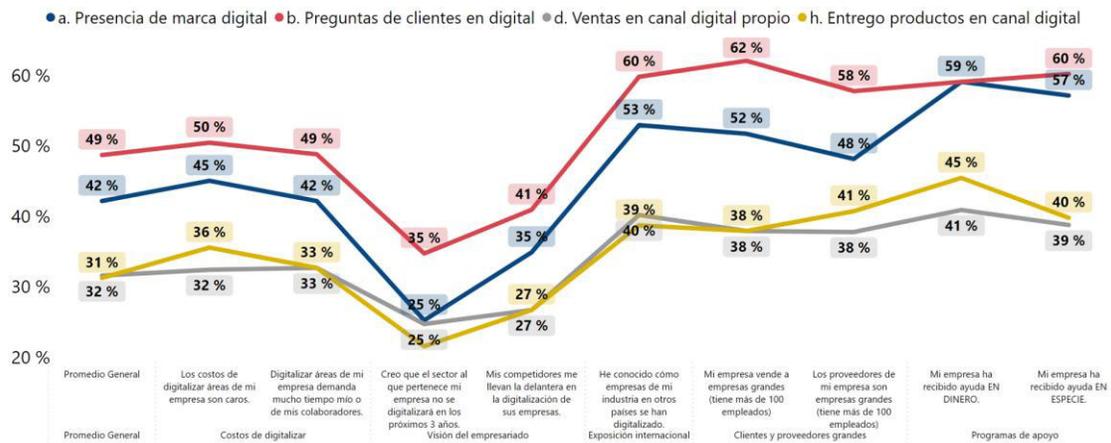
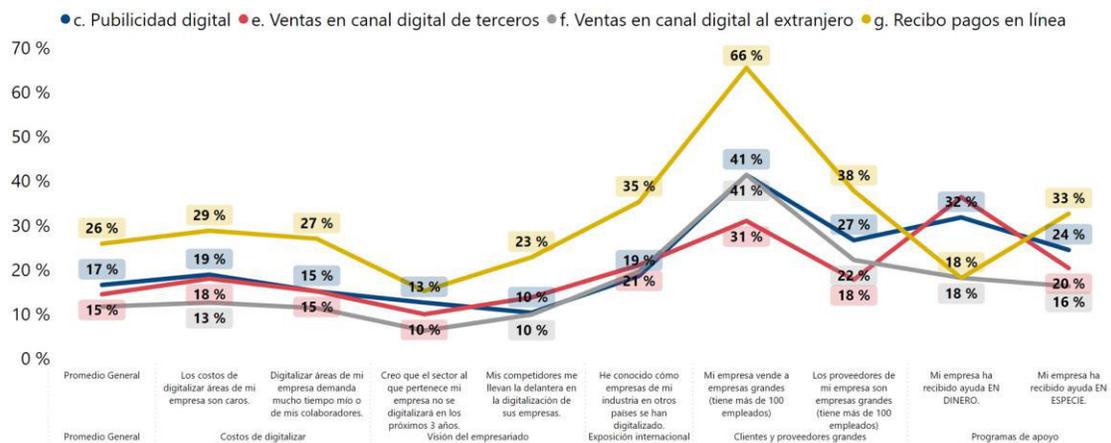


Gráfico 4.2.12: Nivel de digitalización de la cadena: MERCADEO, VENTAS Y DISTRIBUCIÓN según factores habilitantes

En una escala del 1 al 5, indique cuáles de las siguientes actividades realiza su empresa a través de canales digitales: (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



Por otro lado, el empresariado que reporta haber tenido la oportunidad de conocer experiencias en el extranjero sobre cómo empresas de su industria se han digitalizado también está unos 10 puntos porcentuales más digitalizadas en las ventas y mercadeo que el promedio general (ver tabla 4.3.3, gráficos 4.3.11 y 4.3.12).

Esta exposición internacional se refiere a viajes de negocio o placer, participación en ferias comerciales, visitas a clientes o proveedores en el extranjero, entre otros, según se constató en las entrevistas realizadas a Mipymes.

Además, las empresas cuyos clientes o proveedores son empresas grandes (más de 100 empleados) también están unos 10 puntos porcentuales más digitalizados en sus ventas y mercadeo en general (ver tabla 4.3.3, gráficos 4.3.11 y 4.3.12). Y en particular, las ventas en canales digitales de terceros, la inversión en publicidad digital y los pagos en línea están unos 20 a 30 puntos porcentuales más digitalizados (ver tabla 4.3.3, 4.3.11 y 4.3.12).

Las empresas que han participado en programas de apoyo empresarial también están unos 10 puntos porcentuales más digitalizados que el promedio (ver tabla 4.3.3, gráficos 4.3.11 y 4.3.12)

Finalmente, llama la atención que las empresas que consideran que los costos de digitalizar son altos (ya sea en dinero o en tiempo del personal) tienen niveles de digitalización igual que el promedio (y no menor como sería de esperar) (ver tabla 4.3.3, gráficos 4.3.11 y 4.3.12).

4. Los factores habilitantes (o no) de la digitalización en las áreas internas de las empresas coinciden, en general, con los de la parte comercial de la cadena de valor.

La menor edad y el mayor nivel de estudios del empresariado favorece la digitalización de las áreas internas de la empresa, aunque con un nivel de intensidad un poco menor que en las ventas y mercadeo (las pendientes de las curvas son menos pronunciadas, ver gráficos 4.3.13 y 4.3.14).

Gráfico 4.2.13: Nivel de digitalización de la cadena: ÁREAS INTERNAS DE LA EMPRESA por edad del propietario o propietaria

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

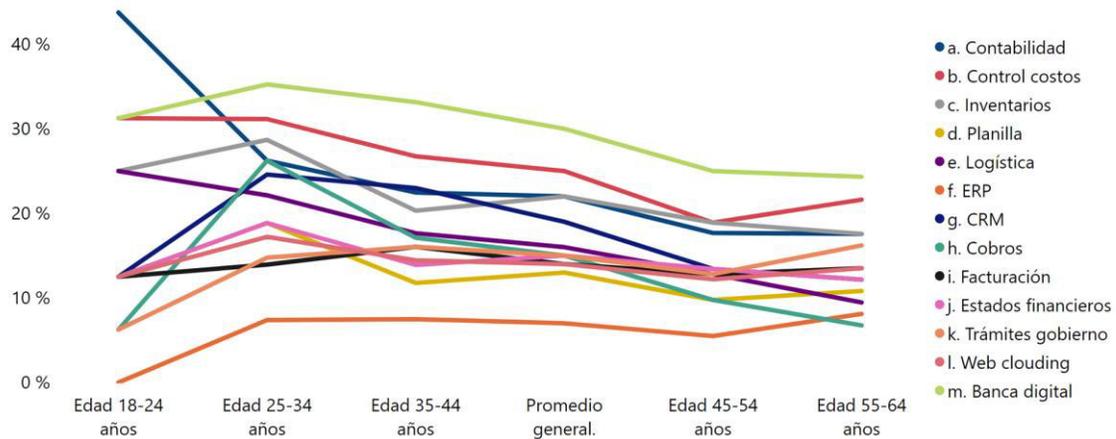
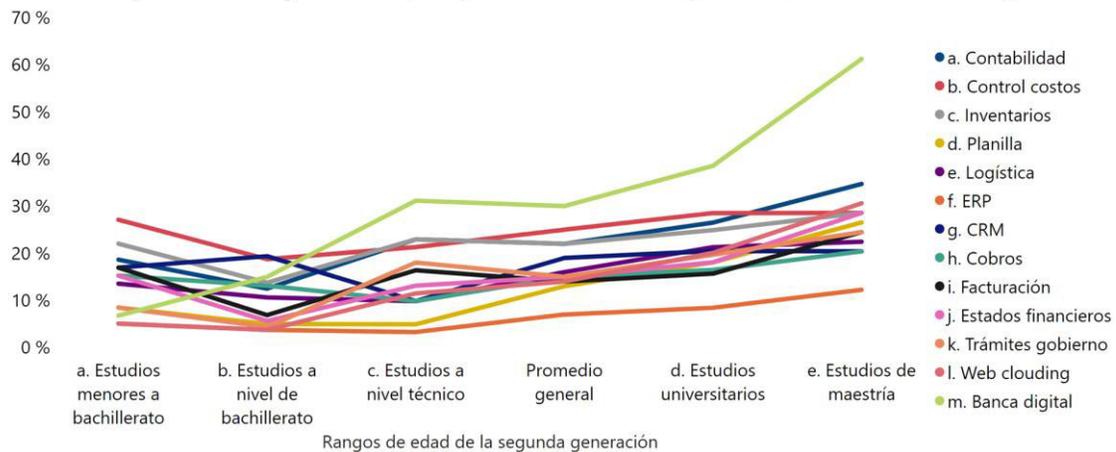


Gráfico 4.2.14: Nivel de digitalización de la cadena: ÁREAS INTERNAS DE LA EMPRESA por nivel educativo del propietario o propietaria

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



Se observan porcentajes similares entre empresas familiares y no familiares (con excepción en temas contables) (ver gráfico 4.3.15) y una mayor diferencia en las empresas que han iniciado un relevo generacional (ver gráfico 4.3.16).

Gráfico 4.2.15: Nivel de digitalización de la cadena: ÁREAS INTERNAS DE LA EMPRESA de empresas familiares y no familiares

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)

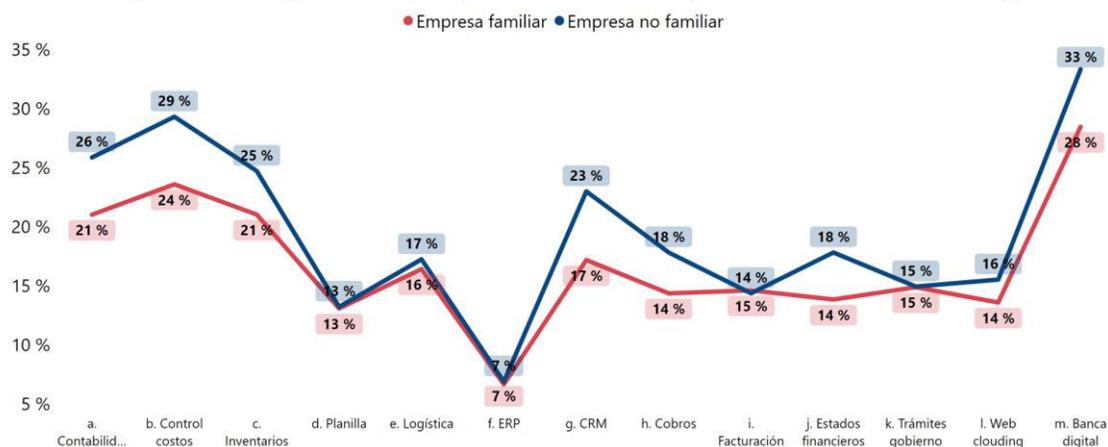
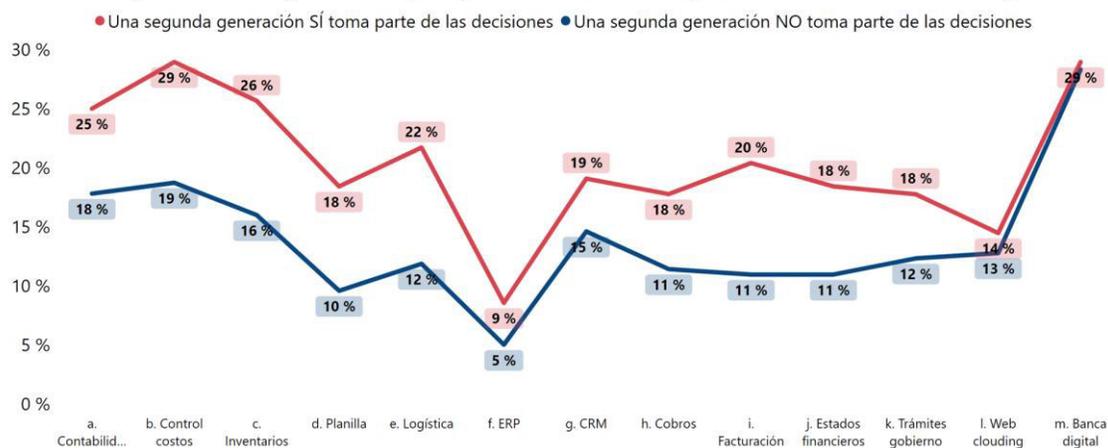


Gráfico 4.2.16: Nivel de digitalización de la cadena: ÁREAS INTERNAS DE LA EMPRESA por relevo generacional en la empresa

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



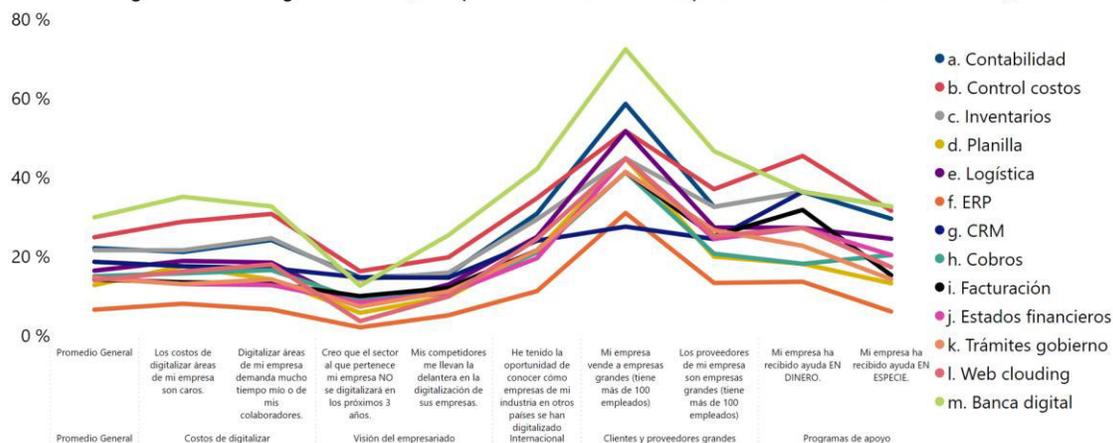
El efecto de los otros factores habilitantes de las áreas comerciales se repiten en las áreas internas de las empresas, en general. En particular, las empresas que venden a empresas grandes parecen tener un mayor nivel de digitalización y los programas de apoyo en especie parecen tener menor impacto, al presentar niveles de digitalización similares que el promedio general (ver tabla 4.3.4 y gráfico 4.3.17).

Tabla 4.3.4: Niveles de digitalización promedio de las áreas internas de las empresas por otros factores habilitantes de digitalización

Promedio general	Costos de digitalizar		Visión del empresariado		Exposición internacional	Clientes y proveedores grandes		Programas de apoyo	
	Costos \$ altos	Toma mucho tiempo	No habrá digitalización pronto	Está rezagado frente a la competencia	Conoce experiencias digitales de empresas de otros países	Cientes	Proveedores	\$	En especie
Niveles aproximados del % de empresas que tienen sus áreas internas digitalizadas (promedio) (promedio de todas las líneas en gráfico 4.2.17)									
17%	19%	19%	10%	13%	25%	46%	27%	29%	22%

Gráfico 4.2.17: Nivel de digitalización de la cadena: ÁREAS INTERNAS DE LA EMPRESA según factores habilitantes

En una escala del 1 al 5, indique en cuáles de las siguientes actividades internas su empresa ha adoptado algún nivel de digitalización (se reportan acá solo las respuestas: bastante o muchísimo)



Conclusiones

1. Las empresas están preocupadas por las ventas, control de costos y acceso a financiamiento.

Además, sienten que sus ventas no han crecido en los últimos años pero tienen expectativas más positivas para los próximos 3 años.

2. Los factores que propician la digitalización de las Mipyme+E están más asociados a la visión del empresariado y a oportunidades puntuales que a los costos de digitalizar.

Las empresas que consideran que los costos de digitalizar son altos (en dinero o en tiempo del personal) presentan niveles de digitalización similares al promedio general, en cambio, otro tipo de oportunidades o factores muestran mayores niveles de digitalización.

3. Estas oportunidades puntuales pueden ser la exposición a experiencias internacionales de digitalización, la visión y liderazgo del empresariado o su vinculación en la cadena de valor a proveedores o clientes grandes.

El empresariado que se considera líder frente a sus competidores, que han estado expuestos a experiencias internacionales, que han participado en programas de apoyo o que están vinculadas a proveedores/clientes grandes presentan mayores niveles de digitalización,

Tomar en cuenta este tipo de factores (usándolos como filtro, por ejemplo) pueden disparar el éxito de convocatorias de empresas y logros alcanzados en los programas del proyecto, especialmente en áreas que presentan mayores obstáculos para digitalizarse, como los procesos internos de las empresas por los costos asociados a reprocesos en la digitalización o a personalización en los sistemas tecnológicos (explicados en mayor detalle en los hallazgos del criterio estratégico anterior (2): Nivel de digitalización en la cadena de valor).

4. La edad y el nivel educativo de los propietarios o propietarias son otros factores que propician la digitalización de las empresas. El corte de edad parece rondar los 40 y 50 años.

La edad y el nivel educativo parecen tener más peso que si la empresa es familiar o el que haya hecho un relevo generacional. No es que estos últimos dos factores no muestren alguna influencia pero su incidencia en la digitalización parece ser más ambigua que la edad y el nivel educativo.

5. En general, parece haber indicios de un impacto positivo por parte de programas de apoyo empresarial en áreas de digitalización.

Si bien la evaluación del impacto de este tipo de programas escapa al alcance de la investigación, los resultados parecen indicar que sus resultados han ayudado a que las empresas se digitalicen, en comparación a empresas que no han participado en este tipo de programas.

Recomendaciones

Si se toma de criterio estratégico las principales preocupaciones y factores asociados a la digitalización para ofrecer programas de apoyo a las Mipyme+E, se identifican las siguientes recomendaciones:

1. Desarrollar programas de digitalización de las cadenas de proveedurías de las empresas grandes para digitalizar las áreas internas de las Mipyme+E

- La banca, las empresas distribuidoras mayoristas, supermercados, proveedores de tiendas de barrio, generadoras de electricidad, entre otras, pueden funcionar como anclas de apoyo para desarrollar la formación, asistencias técnicas y, sobre todo, procesos clave de las Mipymes a digitalizar. Muchas de ellas, especialmente las empresas multinacionales, tienen dentro de sus KPI de sostenibilidad el apoyo a su cadena de proveeduría, incluso de digitalización.
- Se recomienda también explorar con el Ministerio de Hacienda y proveedores de facturación electrónica la formación y asistencia a micro y pequeñas empresas en la implementación de la facturación electrónica. También se puede explorar oportunidades con el ISSS con algunos procesos digitales para el registro y manejo de las planillas.

2. Darle exposición y transferencia de conocimientos internacional a las Mipyme.

- Se recomienda que la provisión de formación y asistencia técnica a las Mipyme incluya una buena proporción de experiencia directamente de fuera del país, puesto que las tendencias digitales son tan cambiantes que muchas de las tendencias pueden tardar demasiado tiempo en conocerse en el país.
- También se recomienda organizar la participación de las pequeñas empresas líderes en visitas a clientes y proveedores en el extranjero, ferias comerciales o foros como complemento a la formación/asistencia técnica para potenciar al máximo el desarrollo de la visión y bagaje de tendencias digitales en ciertos empresarios y empresarias.
- Esta exposición internacional también se refiere a viajes de negocio o placer, participación en ferias comerciales, visitas a clientes o proveedores en el extranjero, entre otros, según se constató en entrevistas realizadas a Mipymes.

3. Aplicar filtros que propicien la digitalización en los criterios de selección de las empresas y brindar apoyo complementario a los grupos vulnerables con mayor probabilidad de rezago digital.

- Las edades debajo de 30-40 años, los estudios técnicos o universitarios y las empresas que han hecho un “relevo generacional efectivo” (la segunda generación tiene voz pero también voto en las decisiones de la empresa) son las que pueden tener mayor probabilidad de éxito en un programa de apoyo para su digitalización, por ejemplo.

- Estos filtros se pueden aplicar a grupos específicos de avanzada o en dónde se necesite que el nivel de absorción sea el mayor posible. Por ejemplo, en grupos que fuesen seleccionados a tener una exposición internacional de experiencias digitales.
- Si se trabaja con empresarios o empresarias mayores 40-50 años o con estudios de bachillerato o menores, por ejemplo, se recomienda considerar dedicar esfuerzos complementarios de nivelación, concienciación, o de alfabetización digital, por ejemplo.

4. Explorar e identificar activamente otros factores habilitantes de la digitalización.

Estos factores habilitantes (o no habilitantes) no son los únicos sino algunos de los que esta investigación tuvo oportunidad de medir. El proyecto debe estar atento a encontrar factores adicionales puesto que este tipo de elementos son las “fuerzas subterráneas” o motores que empujan naturalmente la digitalización.

5. Evaluar los resultados que se obtengan en la digitalización de Mipyme+E por parte del proyecto de OEI/UE y explorar la pertinencia de generar recomendaciones de políticas públicas para escalar algunos de esos resultados.

Esta exploración puede realizarse de la mano de las instituciones públicas aliadas del proyecto (MINEC, Conamype, MINEDUCYT, MITUR/CORSATUR) para vincular los resultados del proyecto con las agendas de apoyo de cada una de las instituciones.

Las posibles recomendaciones de política pública pueden provenir también de los resultados obtenidos en las actividades de fortalecimiento de digitalización de las empresas de las industrias culturales y creativas (tal y como se plantean en el capítulo 5 de esta investigación).

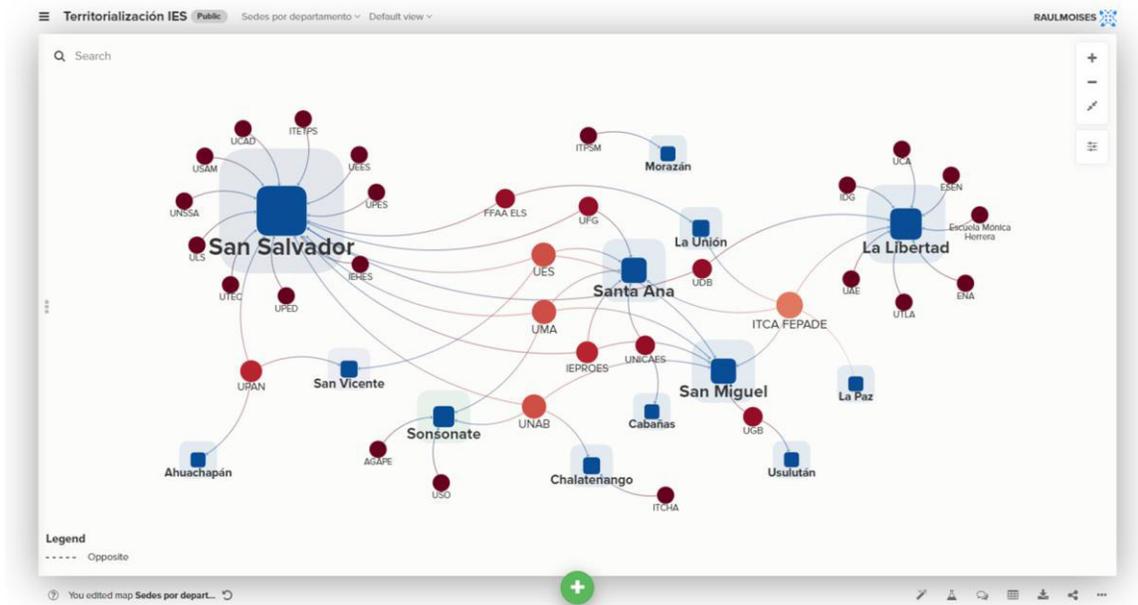
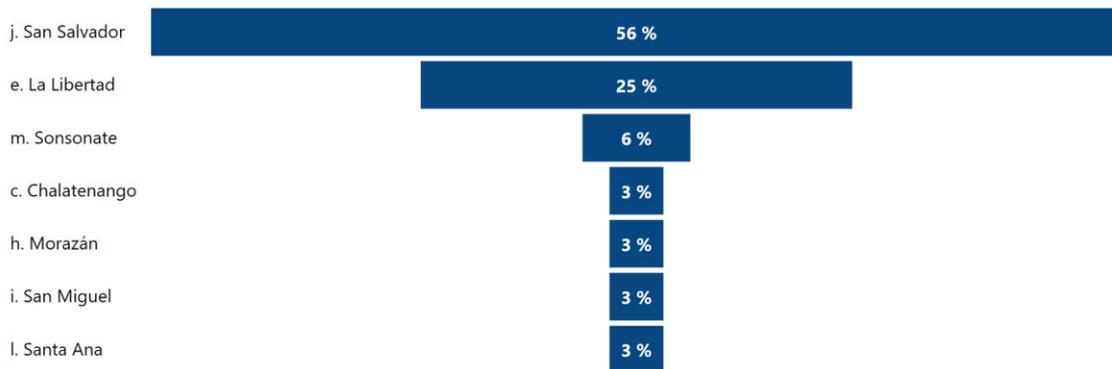


Gráfico 4.4.1: Ubicación campus central

Por favor, seleccione en qué departamento está ubicado el campus central de la institución



2. La mayoría de IES tiene relación con empresas a nivel formativo, de colocación laboral de sus estudiantes (pasantías, becas) y a través de proyectos sociales.

El 76% de IES reporta tener vínculos con el sector empresarial (ver gráfico 4.4.2). De ellas, principalmente lo hacen a través de programas de pasantías (84%), proyectos sociales (76%) y programas de becas (72%) (ver gráfico 4.4.3).

Los programas de investigación y desarrollo son impulsados en menor escala por las IES (40%) y los programas de mentoría y programas de transferencia tecnológica son los menos impulsados en las vinculaciones con las empresas (12% cada una) (ver gráfico 4.4.3).

Algunas IES poseen otro tipo de vinculaciones como prácticas profesionales, programas de intermediación laboral, visitas técnicas empresariales y procesos de seminario de graduación.

Gráfico 4.4.2: Vínculos de la academia con el sector empresarial

¿Su institución tiene algún tipo de vinculación con el sector empresarial?

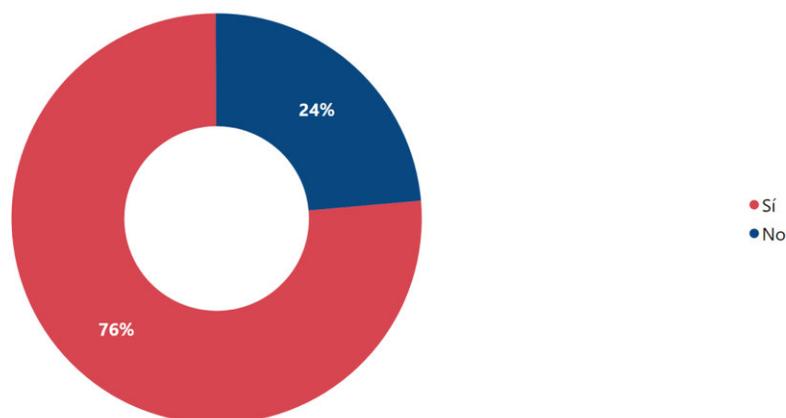
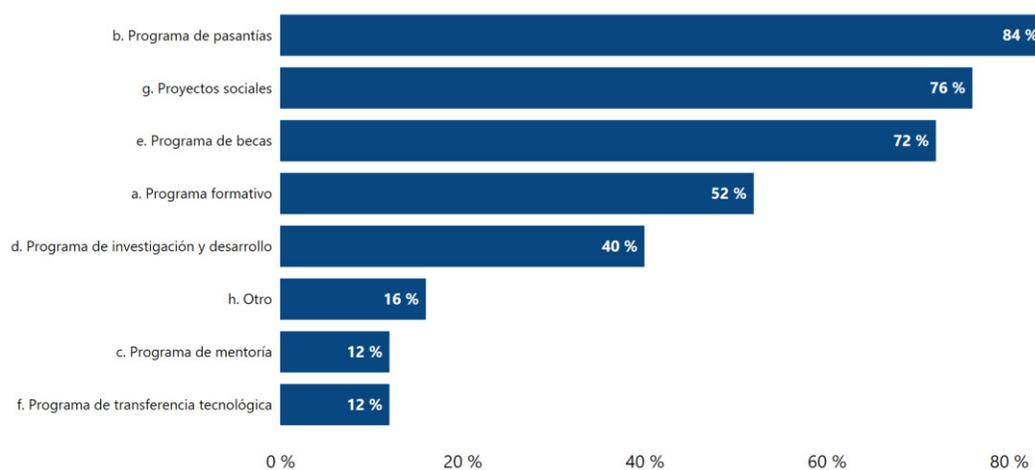


Gráfico 4.4.3: Tipos de vinculaciones con el sector empresarial

Especifique por favor el tipo de vinculación que tiene con el sector empresarial. Seleccione todas las que correspondan.



En el siguiente mapa se puede identificar cada una de las IES y sus acciones de vinculación.

Gráfico 4.4.4: Vínculos entre academia y Mipymes+E por tamaño de empresa
¿Tiene o ha tenido su empresa algún tipo de vinculación con universidades?

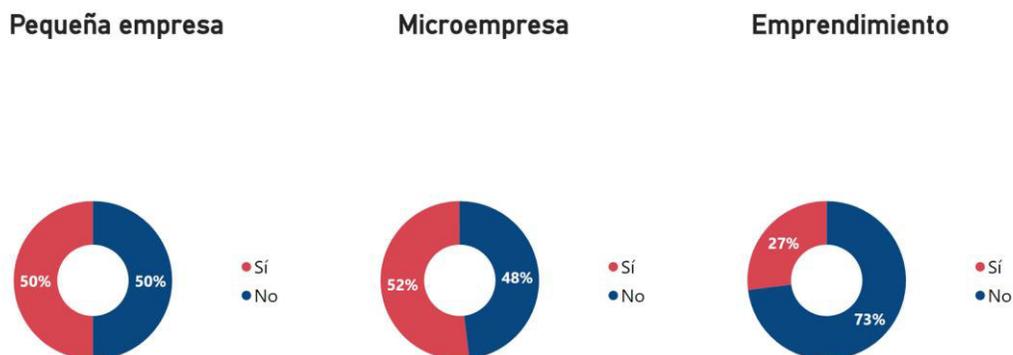


Tabla 4.4.1: Tipos de vínculos con academia reportados por Mipyme+E

Tipos de vínculos	Emprendimientos	Micro	Pequeñas
Pasantías	5%	20%	40%
Formación y capacitación	50%	25%	15%
Mentoría	5%	10%	15%
Investigación	5%	15%	10%
Proyectos sociales	10%	15%	5%

4. A nivel de digitalización, los programas formativos más ofrecidos y demandados son en las áreas relacionadas a sistemas informáticos y al marketing digital.

La mitad ofrece estudios en computación/sistemas informáticos (52-58%) o marketing digital (52%) y un poco menos de la mitad, en e-commerce/desarrollo web (42%) o diseño gráfico/contenido multimedia (42%). Un tercio ofrece formación en desarrollo de software (35%) (ver gráfico 4.4.5).

De ellos, un poco menos de la mitad reporta que los programas más demandados son marketing digital (39%), ingenierías en software o sistemas informáticos (29% cada una), e-commerce/desarrollo web y diseño gráfico/multimedia (26% cada una).

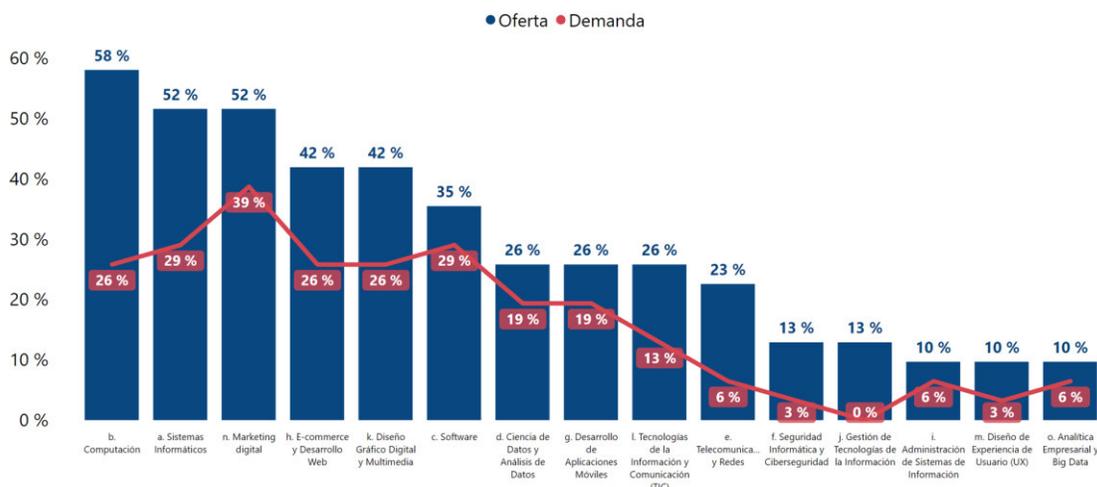
En segundo nivel se encuentran programas ofrecidos por un cuarto de las IES en ciencia de datos, desarrollo de aplicaciones móviles y TIC.

Y en tercer nivel, un décimo de las IES ofrece formación en temas de ciberseguridad y experiencia del usuario (UX/UI), entre otros.

En el mapa 4.4.4 se puede notar que el programa más ofrecido por las IES es Computación y en el mapa 4.4.5, el programa más demandado es Marketing Digital.

Gráfico 4.4.5: Oferta y demanda de programas relacionados a la digitalización

¿Cuáles de los siguientes programas académicos o de formación relacionados a la digitalización ofrece su institución? / Por favor, selecciones los cinco programas con mayor demanda por parte de los estudiantes



5. Para la vinculación laboral post formación, el principal apoyo ofrecido por las IES son las conexiones con empleadores locales y las bolsas de empleo

El 77% de las IES gestiona conexiones con empleadores locales para ayudar a sus estudiantes a colocarse luego de su formación, seguidas de las bolsas de empleo (65%) y asesoría para la incorporación laboral (61%) (ver gráfico 6.12 en capítulo 6).

Algunas IES realizan publicaciones de trabajo, gestionan vínculos internacionales para la movilidad laboral o tienen centros de evaluación (“assessment centers”), entre otras.

6. Parece haber buenas tasas de colocación laboral en las carreras relacionadas a la digitalización pero hacen falta datos para corroborarlo.

Solamente una de cada 3 IES cuenta con datos relacionados a la colocación laboral de graduados de carreras digitales. En las IES que sí recogen estos datos, la mitad reporta colocaciones relacionadas al área de estudio de más del 75% de sus graduados y un poco menos de la mitad reporta niveles del 50 al 75% (ver gráfico 6.13 en capítulo 6).

Esta falta de datos coincide con uno de los desafíos centrales que la Universidad Francisco Gavidia ha planteado sobre los desafíos de las IES frente a la sociedad digital: *“Estudios de impacto de las carreras son necesarios para conocer a profundidad aspectos relativos a tasas de empleabilidad, habilidades y competencias requeridas, (...), contenidos que se deben fortalecer y/o actualizar en planes de estudio de las carreras, y brindar cuenta sobre la pertinencia de las carreras”*.⁴⁴

7. Las IES ofrecen mayormente servicios digitales de tecnología básica a sus estudiantes.

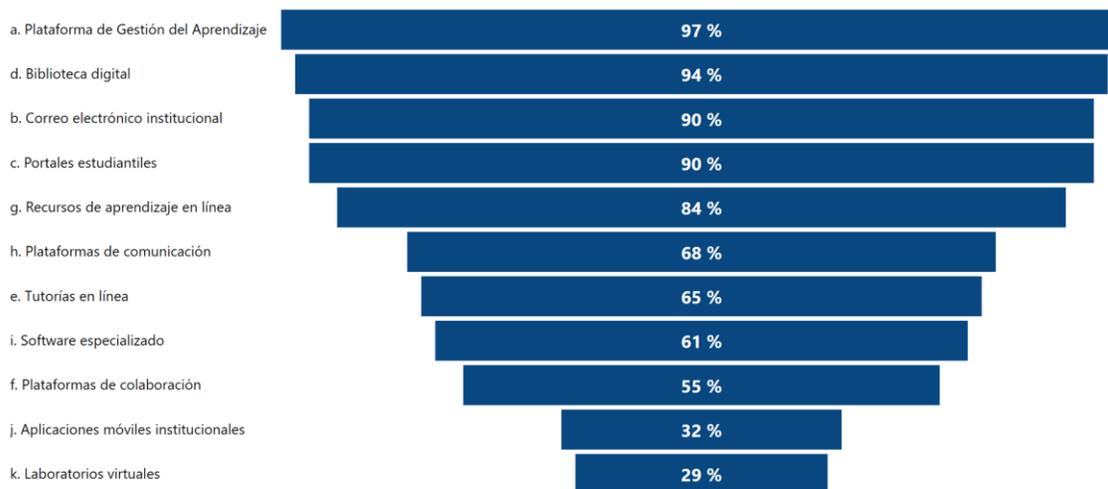
Los servicios digitales más ofrecidos por las IES para sus estudiantes son plataformas de gestión del aprendizaje (97%), correo electrónico (93%) y biblioteca digital (93%) (ver gráfico 4.4.6). Y las IES con mayor oferta de servicios digitales para sus estudiantes son la Universidad Evangélica de El Salvador y la Universidad Gerardo Barrios (ver mapa 4.4.6)

⁴⁴ de Rosa, C, Iraheta, W, UFG, Observatorio de políticas públicas (2023). *Las Instituciones de Educación Superior ante los desafíos de la sociedad digital*. [Las Instituciones de Educación Superior ante los desafíos de la sociedad digital](#)

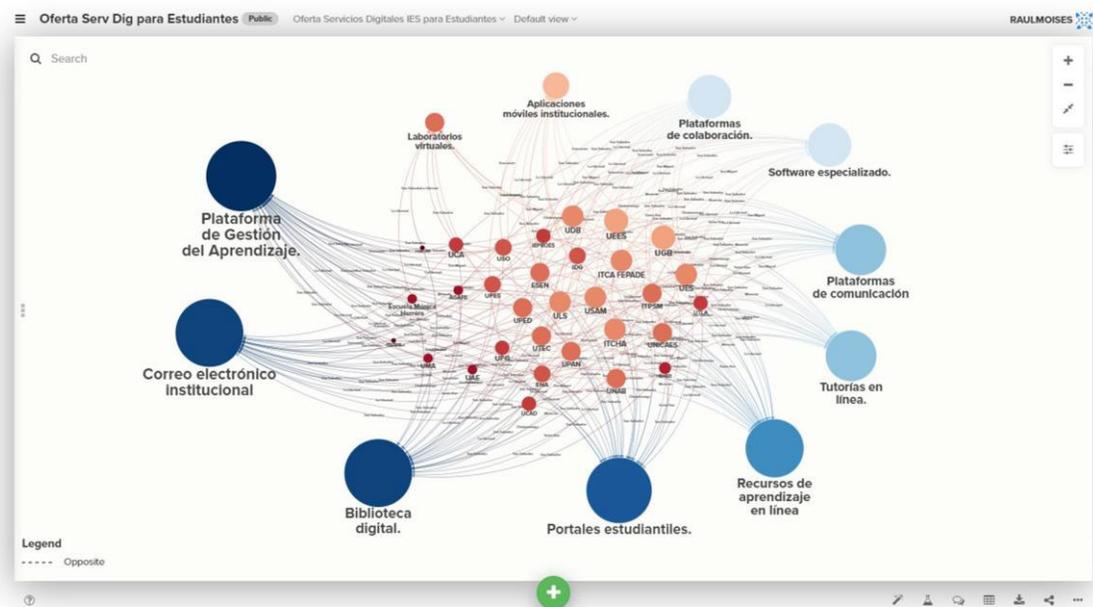
Los servicios digitales más ofrecidos por las IES para sus estudiantes son: Plataforma de gestión del aprendizaje (97%), correo electrónico (93%) y biblioteca digital (93%).

Gráfico 4.4.6: Servicios digitales para estudiantes

¿Cuáles de los siguientes servicios digitales para estudiantes ofrece su institución? Por favor, seleccione todas las que correspondan.



Mapa 4.4.6 Oferta de servicios digitales de IES para sus estudiantes

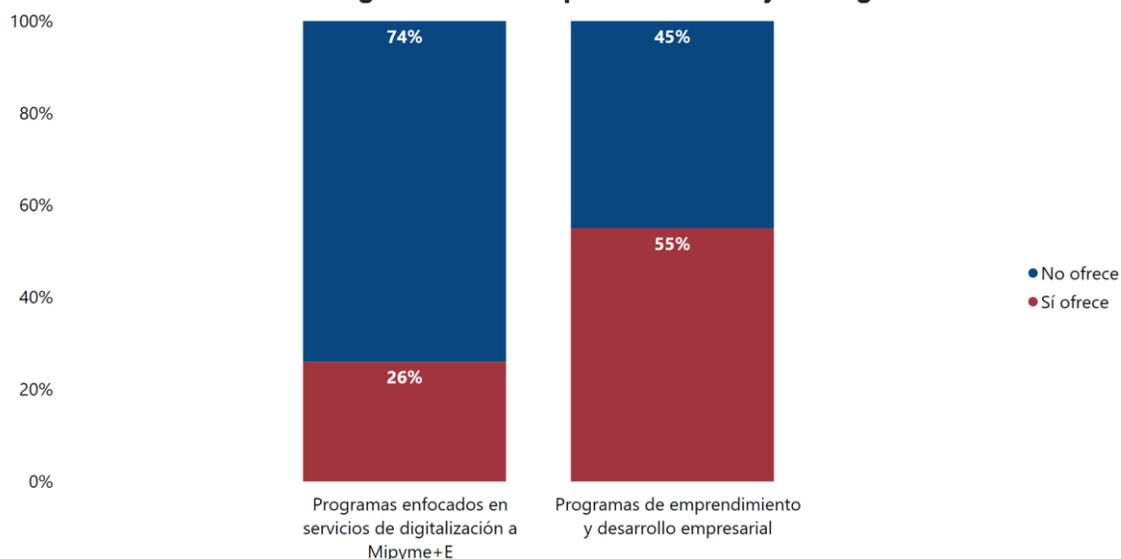


8. La participación de IES en programas de apoyo y de servicios de digitalización para empresas aún es baja.

Mientras la mitad de las IES (55%) cuenta con programas de emprendimiento para el desarrollo de planes de negocio y habilidades empresariales, solamente un cuarto de ellas (26%), tiene

programas con servicios de digitalización para empresas (ver gráfico 4.4.7). Estos programas incluyen una variedad de enfoques, desde el marketing digital hasta la capacitación administrativa y el emprendimiento.

Gráfico 4.4.7: Programas de emprendimiento y de digitalización

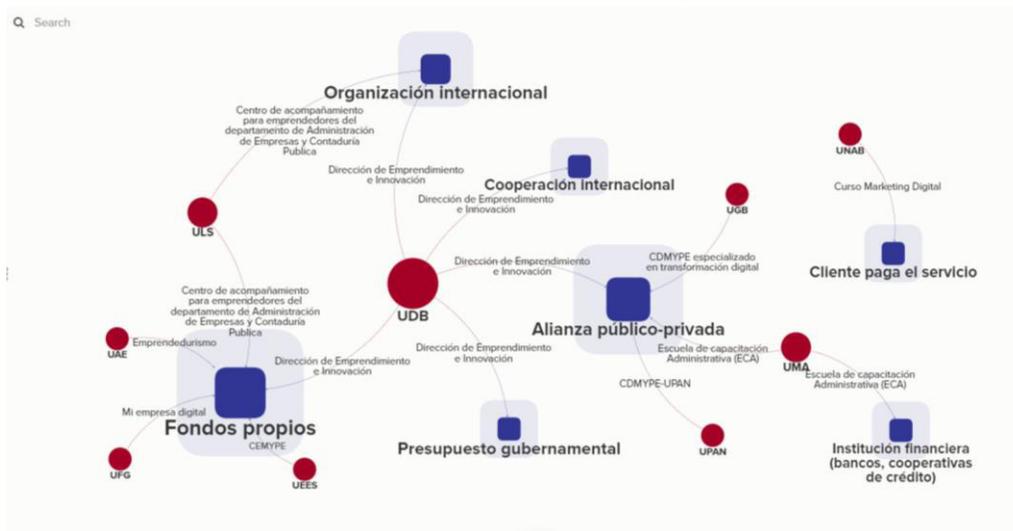


9. Los programas de apoyo a la digitalización de Mipyme+E son temporales, de corta duración y están financiados principalmente con fondos propios.

El 78% de los programas mencionados tienen una duración de menos de un año, mientras que el 22% son programas más extensos, de al menos 5 años de duración.

El 56% de las instituciones financian estos programas con fondos propios (ver gráfico 6.10 en el capítulo 6). La segunda fuente de financiamiento son las alianzas público-privada de 4 de las IES, a través de convenios con CDMYPES (ver tabla 6.2 en el capítulo 6). La Universidad Don Bosco es el actor predominante en la ejecución de programas y cuenta con la mayor cantidad de fuentes de financiamiento (ver mapa 4.4.7).

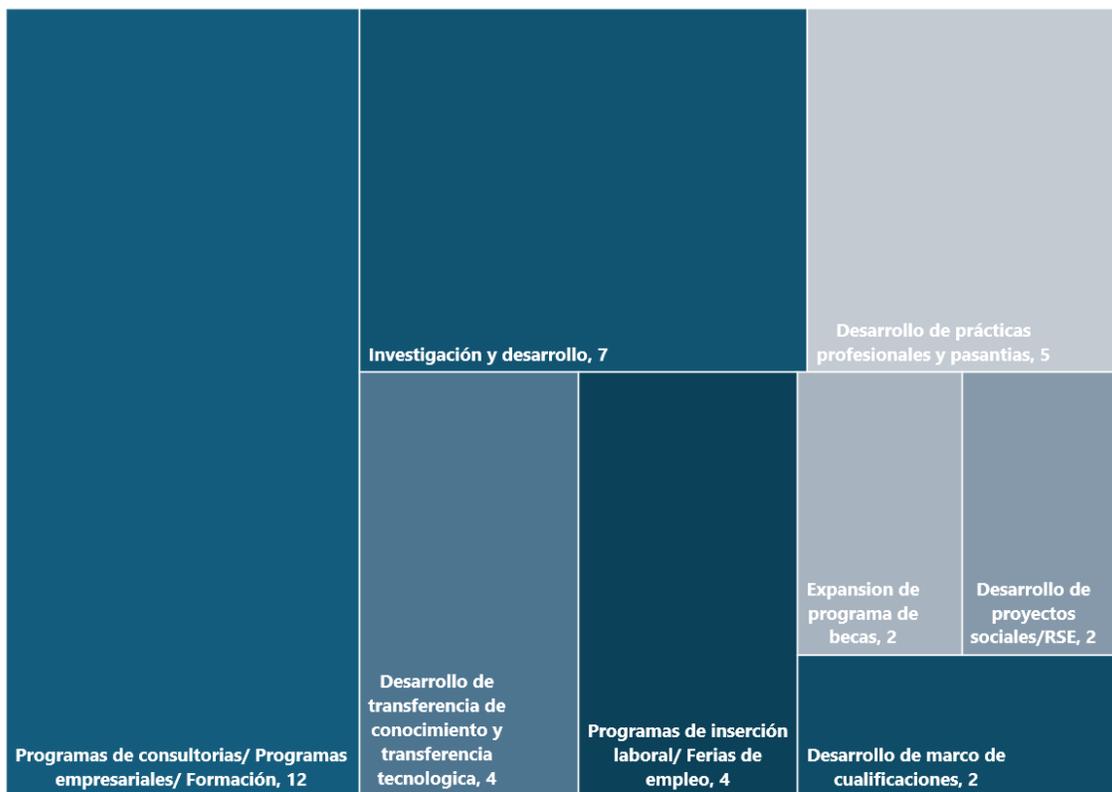
Mapa 4.4.7: Fuentes de financiamiento de programas de IES enfocados en servicios de digitalización



10. Las IES ven oportunidades de vinculación empresarial en la inserción laboral de los estudiantes, en proyectos de investigación y transferencia tecnológica, y programas de servicios empresariales.

La oportunidad que más destaca en las IES es la de implementar Programas de consultorías, Programas empresariales y Formación 32% de las IES lo indicaron, 18% de las IES afirman que es una oportunidad latente es **I+D**, el 13% considera relevante el Desarrollo de prácticas profesionales y pasantías y luego el 11% Desarrollo de transferencia de conocimiento y transferencia tecnológica y el 11% Programas de inserción laboral/ Ferias de empleo (ver gráfico 4.4.8)

Gráfico 4.4.8: Oportunidades de vinculación con el sector empresarial



Conclusiones

- 1. Existe una concentración geográfica de IES en el área metropolitana de San Salvador.**

Esto limita el acceso a educación superior en otras regiones, como el occidente y el oriente del país.

- 2. La vinculación academia-empresa está concentrada en la formación y colocación laboral de talento humano. La investigación & desarrollo (así como nuevos programas empresariales) están dentro de los intereses de exploración de las IES y su incursión en la digitalización de las Mipyme+E aún es incipiente (ver tabla 4.4.2).**

Tabla 4.4.2: Tipos de vinculación academia - empresa

Tipos de vinculación academia-empresa		A nivel general	En temas de digitalización
Formación de talento humano	<i>Entrenamiento, capacitación, contratación de graduados, intercambio temporal de personal.</i>	70-80% de IES reportan programas de pasantías y becas como	50% de IES ofrecen formación en áreas de sistemas

		su principal vinculación con empresas (Hallazgo 2)	informáticos y marketing digital (Hallazgo 4)
Investigación y desarrollo	<i>Consultoría, investigación por contrato, investigación conjunta, explotación de patentes, generación de información, publicaciones, conferencias.</i>	30% A una de cada 3 IES le interesa incursionar en investigación, desarrollo, transferencia de conocimientos y tecnología (Hallazgo 9)	
Instauración y desarrollo de empresas	<i>Incubación y aceleración de empresas, start ups, parques científicos y tecnológicos, spin-offs.</i>	55% de IES tiene programas de desarrollo empresarial (Hallazgo 7)	26% de IES tiene programas de digitalización de empresas (Hallazgo 7)

Las IES tienen vínculos establecidos con el sector privado principalmente a través de pasantías, proyectos sociales y programas de becas. Es importante remarcar que **no existen modelos probados de investigación y desarrollo (I+D) en el país** (al menos no hay referencias ampliamente reconocidas), **lo cual implica que es necesario transferir modelos desde experiencias internacionales.**

La relación entre empresas y universidades está influenciada por varios factores estructurales, situacionales y estratégicos. Los factores estructurales incluyen el tamaño de la empresa, su sector productivo, antigüedad, tipo de propiedad, localización y la intensidad tecnológica del sector. Las estrategias empresariales en la búsqueda de procesos y el tipo de I+D+i también juegan un papel crucial, al igual que los factores situacionales relacionados con el entorno social y económico de la empresa.

3. Hacen falta datos sobre colocación laboral y valoración permanente de empleadores para retroalimentar la pertinencia y calidad de las habilidades tecnológicas adquiridas por los estudiantes en las carreras digitales.

Dentro de esta retroalimentación, las conexiones con empleadores locales son fundamentales para la incorporación laboral de los graduados de las IES, destacándose como un apoyo crucial.

4. Se aprecia un compromiso significativo de las pocas IES que cuentan con programas temporales para apoyar a Mipyme+E.

La baja participación de las IES (29%) en El Salvador en ofrecer programas temporales dirigidos a emprendedores y MIPYMES enfocados en servicios de digitalización refleja una oportunidad no aprovechada para apoyar significativamente el desarrollo empresarial y la digitalización en el país.

Aunque la mayoría de estos programas son de corta duración y están financiados principalmente con fondos propios, existe un compromiso notable por parte de algunas instituciones, destacándose dos IES: la Universidad Don Bosco por su liderazgo y diversidad en fuentes de financiamiento, incluyendo alianzas público-privadas y la Universidad Dr. Jose Matias Delgado, que impulsa la nueva carrera de la Licenciatura en Innovación y Transformación Digital, y promueve emprendimientos de las ICC.

5. Oferta limitada en digitalización: Aunque hay una oferta significativa de servicios digitales básicos en las IES, como plataformas de gestión del aprendizaje y correo electrónico, la madurez digital aún puede ser mejorada.

Esto implica que las mismas IES pueden ser sujetas de transferencias tecnológicas de empresas nacionales u otras instituciones internacionales en tendencias y aplicación de nuevas herramientas digitales.

Recomendaciones

Si se toma de criterio estratégico los vínculos academia-empresa para ofrecer programas de apoyo de digitalización a Mipyme+E, se identifican las siguientes recomendaciones:

1. Diversificación geográfica de las IES.

Fortalecer las sedes o extensiones en departamentos fuera de San Salvador para promover el acceso equitativo a la educación superior en todo el país.

Tipo de vinculación: Formación de talento humano

2. Intensificación de las conexiones de colocación laboral en las carreras digitales.

Evaluación de la empleabilidad. Transferir del extranjero una metodología práctica para que las IES puedan medir la colocación laboral y valoración de empleadores sobre la pertinencia y calidad de las carreras tecnológicas de mayor demanda actual (sistemas informáticos, marketing digital) y a futuro (ciencia de datos, ciberseguridad, entre otras).

Expansión de programas de digitalización por fases y nivel de madurez digital. Desarrollar y promover programas formativos en áreas de alta demanda como sistemas informáticos, marketing digital, e-commerce y desarrollo web, para preparar a los estudiantes para las necesidades actuales del mercado laboral.

Tipo de vinculación: Investigación & desarrollo

3. Incubación de un programa de I+D: Diseñar e implementar un programa de investigación y desarrollo para la adopción de una nueva tecnología por las Mipyme+E en la región centroamericana o iberoamericana.

El desarrollo de este programa debe seguir algunos lineamientos aprendidos por los hallazgos y conclusiones de esta investigación, a saber:

- a) Transferir un modelo de investigación aplicada que haya sido ya implementada en la región (México, Colombia, Chile, Uruguay)
- b) Este modelo debe incluir el “know how” sobre buenas prácticas para establecer incentivos y mecanismos de coordinación entre una universidad y algunas empresas (modelos de doble hélice), y/o que también involucre a una institución pública (modelos de triple hélice).
- c) Enfocarse en desarrollar los mecanismos para que Mipymes+E adopten una nueva tecnología de madurez intermedia o avanzada
- d) En el caso de tecnologías intermedias algunas tecnologías podrían ser herramientas de web clouding, facturación electrónica o publicidad digital, tal y como se ha argumentado en los apartados de los criterios estratégicos 1, 2 y 3 de este capítulo.
- e) En el caso de tecnologías avanzadas algunas tecnologías podrían ser herramientas de ciberseguridad, blockchain o IA, tal y como se ha argumentado en los apartados de los criterios estratégicos 1, 2 y 3 de este capítulo.
- f) Enfocarse en un sector de comercio o servicios, que son los sectores predominantes dentro de Mipymes+E.
- g) Otra alternativa es enfocarse en uno de los sectores de las industrias culturales y creativas (ver capítulo 5 sobre hallazgos, conclusiones y recomendaciones de sectores ICC).
- h) Involucrar a empresas o instituciones grandes que puedan aportar recursos para estimular el programa y que se beneficien de los resultados de la generación de nuevo conocimiento aplicado.
- i) Algunos ejemplos de ellos pueden ser: el Ministerio de Hacienda puede beneficiarse de encontrar maneras en que las PYME aceleren (y no evadan) su implementación de la facturación electrónica.
- j) Los distribuidores de soluciones tecnológicas en la nube pueden beneficiarse de encontrar maneras en que las Mipyme+E en la región logren superar los costos típicos de tiempo, personal y dinero en que una empresa suele incurrir para redefinir procesos y digitalizar áreas internas del negocio , tal y como se ha explicado en los apartados de los criterios estratégicos 1 y 2 de este capítulo.
- k) Distribuidores de alimentos y bebidas pueden beneficiarse de descifrar los mismos retos planteados en el punto anterior para mejorar los flujos de información en tiempo real con sus puntos de venta (tiendas de barrio, por ejemplo). Lo mismo pueden ganar las instituciones bancarias para lograr que Mipyme+E generen información financiera a través de la digitalización de sus procesos contables y se facilite su evaluabilidad crediticia.

- l) Se puede desarrollar más de un programa de I&D para diversificar los aprendizajes en diferentes tecnologías o sectores que el proyecto OEI/UE puede dejar de legado en los próximos años.

Tipo de vinculación: Instauración y desarrollo de empresas

4. Capacitación de asesores empresariales en herramientas digitales específicas.

Montar un programa de capacitación internacional dirigido a asesores de los centros de desarrollo empresarial alojados en las IES para que puedan prestar luego el servicio a Mipyme+E.

5. Impulso de spin-off académicas: Impulsar las spin-off académicas (ideas de negocio basadas en hallazgos científicos y tecnológicos) que conllevan cierto grado de responsabilidad social.

Las spin-off sirven para la creación de nuevos productos y servicios a través de la construcción del conocimiento, que desde la investigación formativa permite poner la innovación y la tecnología al alcance de las pequeñas y medianas empresas, cumpliendo así con su objetivo central de transferir conocimiento al contexto económico real, que estableciendo los acuerdos comerciales del caso, permita la explotación de dichos productos y servicios para el bien social. Con ello se lograría cubrir de forma integral dos elementos claves, la transferencia de conocimiento a la sociedad y la formación de profesionales emprendedores e innovadores, quienes gracias a la experiencia adquirida podrán impulsar el emprendimiento y la investigación como el motor del crecimiento económico.

Ejemplo de spin off en España son: Advancell, centrada en el desarrollo de medicamentos innovadores de la mano de la Universidad de Barcelona; BitBrain, dedicada al desarrollo de herramientas de interfaz cerebro-ordenador con la Universidad de Zaragoza; y Halotech DNA, que triunfa con un kit de fertilidad en semen de humanos y animales con la Universidad Autónoma de Madrid.

6. Fomentar el desarrollo de ecosistemas de empresarialidad territoriales que promueven la colaboración y la creación de alianzas estratégicas entre instituciones educativas, el sector privado y el gobierno.

Promover la implementación de programas de apoyo a emprendedores y MIPYMEs de mayor duración y con fuentes de financiamiento diversificadas, incluyendo subvenciones gubernamentales y cooperación internacional, para asegurar la sostenibilidad y el impacto a largo plazo de estos programas. Un aliado estratégico es el Ministerio de Economía, en el

marco de la implementación de Ruta Digital. Un ejemplo a explorar es el de México con la Universidad de Celaya, con el Programa Economía Digital⁴⁵.

7. Impulsar la aplicación del "Manual Iberoamericano de Indicadores de Vinculación de la Universidad con el Entorno Socioeconómico" en El Salvador.

Se recomienda crear un Comité Nacional de Vinculación Universitaria, realizar talleres de capacitación para el personal académico y administrativo, implementar un programa piloto en universidades seleccionadas, fomentar alianzas estratégicas con el sector empresarial, establecer un sistema de evaluación y monitoreo continuo, y crear incentivos y reconocimientos para destacar las actividades de vinculación. Estas acciones fortalecerán los lazos entre las universidades y el entorno socioeconómico, aprovechando los indicadores del manual para mejorar el impacto de las actividades académicas en el desarrollo del país.

8. Fortalecer las capacidades del personal docente y asesores dentro de las IES.

- a) Segmentación y Personalización para la Digitalización Empresarial: Capacitar a los docentes en cómo segmentar y personalizar la formación y asistencia técnica para diferentes grupos de empresas según su tamaño, sector y perfil del propietario, con el objetivo de implementar tecnologías digitales de manera efectiva.
- b) Implementación de Tecnologías Intermedias y Avanzadas: Formación en el uso de herramientas digitales específicas como facturación electrónica, pagos en línea, y servicios en la nube, así como en tecnologías emergentes como inteligencia artificial y blockchain, enfocándose en aplicaciones prácticas y proyectos piloto.
- c) Desarrollo y Gestión de Proyectos Digitales: Enseñar a diseñar y gestionar proyectos piloto para la digitalización de empresas, incluyendo el desarrollo de usos de aplicación práctica y la evaluación de resultados para generar recomendaciones de políticas públicas.
- d) Capacitación en Herramientas Digitales y Sistemas de Información: Proveer formación sobre herramientas digitales específicas como software de gestión de relaciones con clientes, control de costos, banca digital, y sistemas de información para mejorar la eficiencia operativa de las empresas.
- e) Promoción y Sensibilización sobre Digitalización: Desarrollar habilidades para crear campañas de concientización sobre la importancia de la digitalización y superar la resistencia al cambio, involucrando a diferentes actores del ecosistema empresarial y educativo para fomentar la adopción de tecnologías digitales.
- f) Desarrollo de modelos de investigación, desarrollo e innovación. Fundamentos, metodologías, comercialización, gestión y seguimiento, vinculación, ética y regulaciones.

⁴⁵ <https://www.udec.edu.mx/digital-economy/>

Criterio estratégico 5: Oferta de servicios de digitalización disponible en el mercado

Hallazgos

1. Los oferentes de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización (OSDi) son de reciente fundación y la mayoría están ubicados en San Salvador.

La mayoría de las instituciones fueron fundadas en la década de 2010-2019 (26%) y 2000-2009 (23%), dos tercios nacieron en este milenio (64%) y casi la mitad tiene menos de 15 años (41%) (ver gráfico 4.5.1).

El 72% de las instituciones están ubicadas en San Salvador y el 16% en La Libertad (ver gráfico 4.5.2). El 39% no cuentan con sedes adicionales a la sede matriz pero existe presencia (entre el 2% al 16% de ellas) en los 12 departamentos fuera de San Salvador y La Libertad (ver gráfico 4.5.3).

El 89% de OSDi tiene un sitio web y el 92% está presente en al menos una red social.

Gráfico 4.5.1: Año de fundación

¿En qué año inició operaciones la empresa o institución?

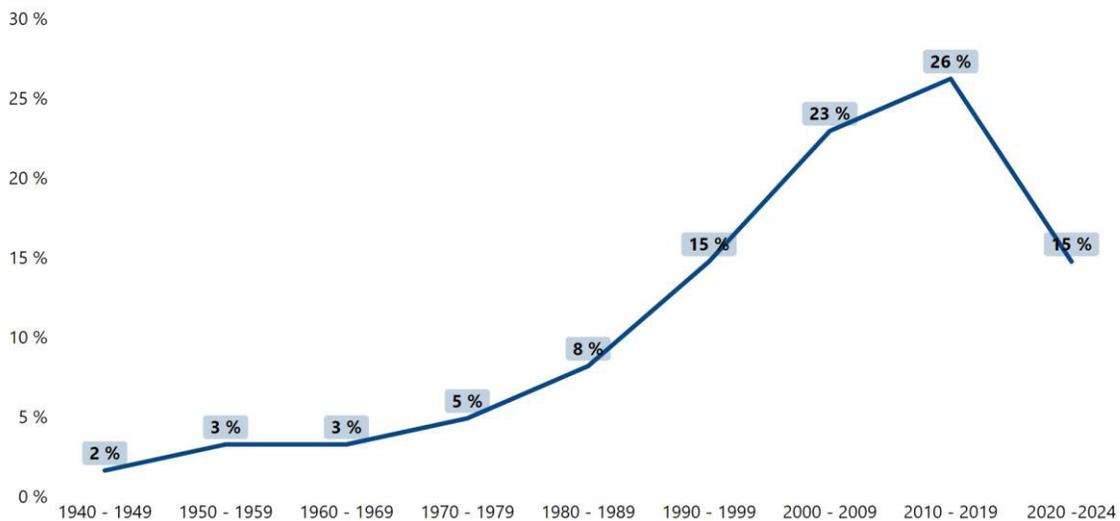


Gráfico 4.5.2: Ubicación oficinas centrales

Por favor, seleccione en qué departamento están ubicadas las oficinas centrales de la empresa o institución

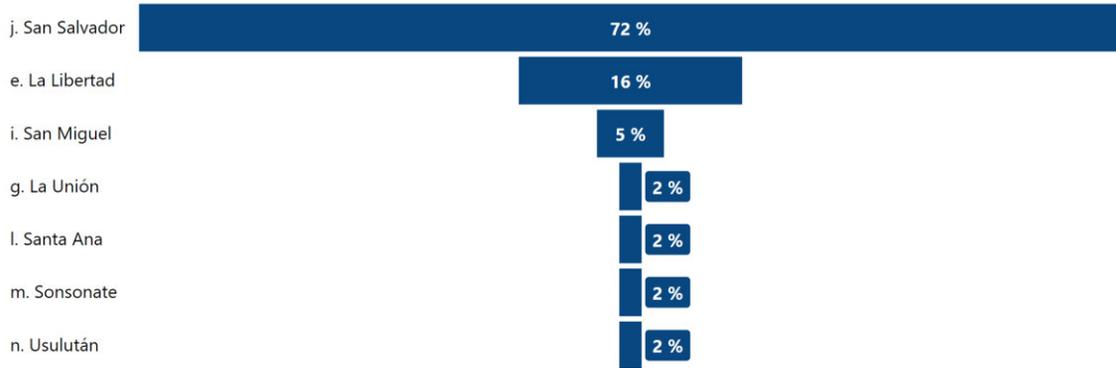
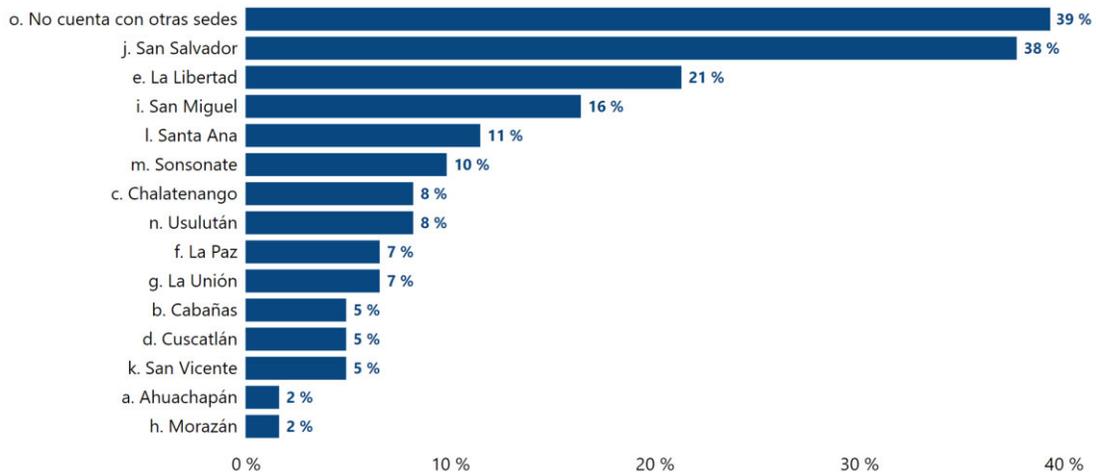
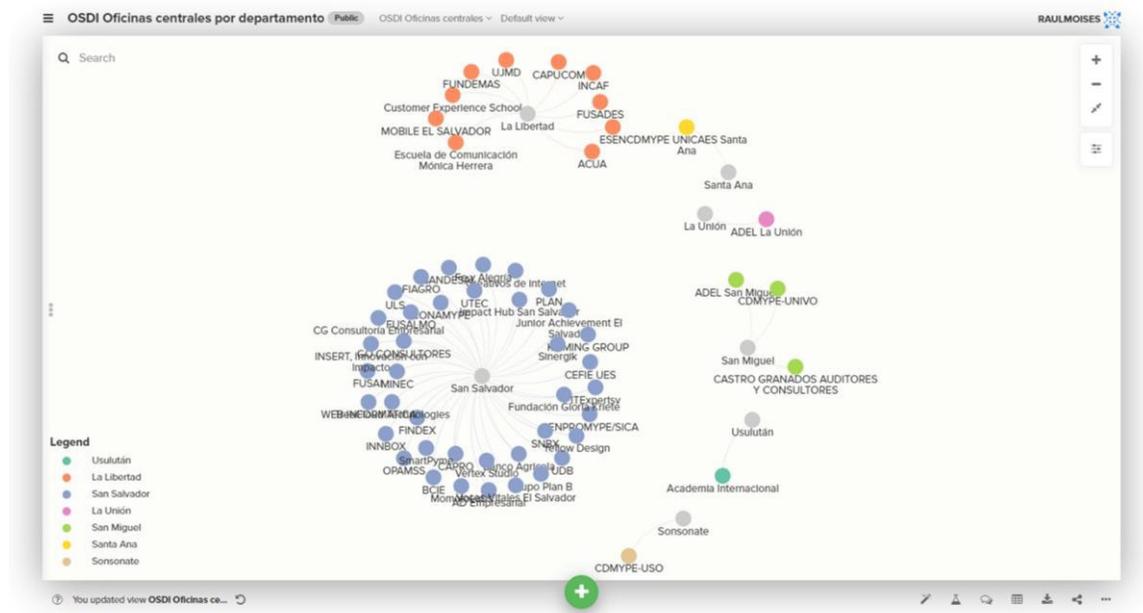


Gráfico 4.5.3: Ubicación otras sedes

Por favor, seleccione en qué departamento(s) están ubicadas otras sedes de la empresa o institución (todas las que apliquen).



Mapa 5.1: Sedes departamentales de las OSDi



2. Los principales clientes de los OSDi son la pequeña empresa y el sector comercio.

Los principales perfiles atendidos son la pequeña empresa (75%), microempresas (69%) y emprendedores (69%) (ver gráfico 4.5.4). Los sectores principales son comercio (71%), TIC (53%), turismo (42%) e industrias creativas y culturales (41%) (ver gráfico 4.5.5).

Gráfico 4.5.4: Perfiles de clientes atendidos

¿Cuál es el perfil de los clientes a los que atiende la empresa o institución?

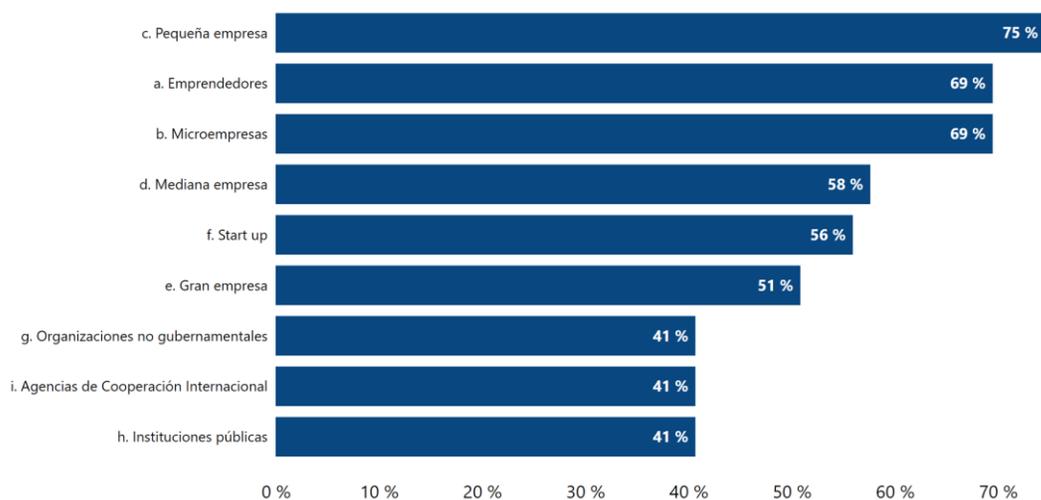
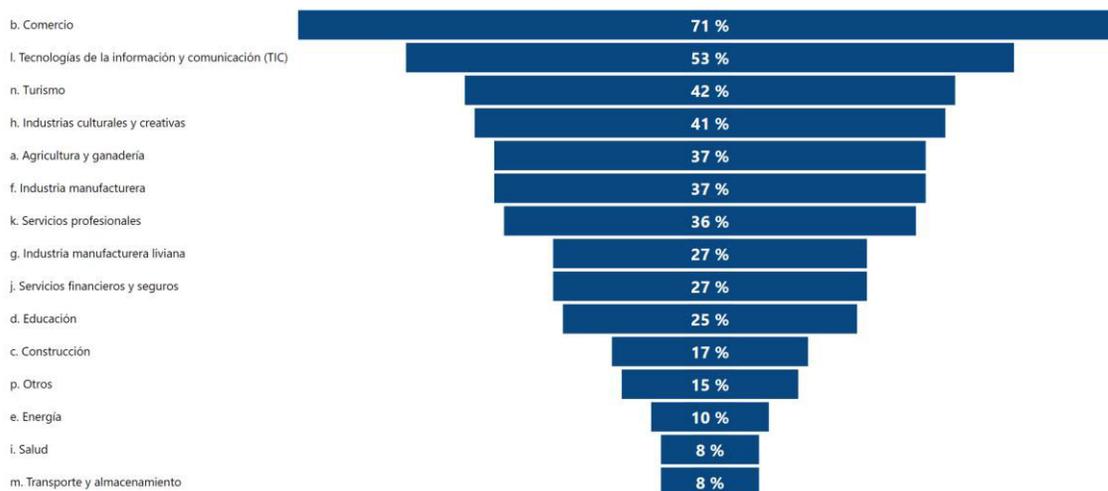
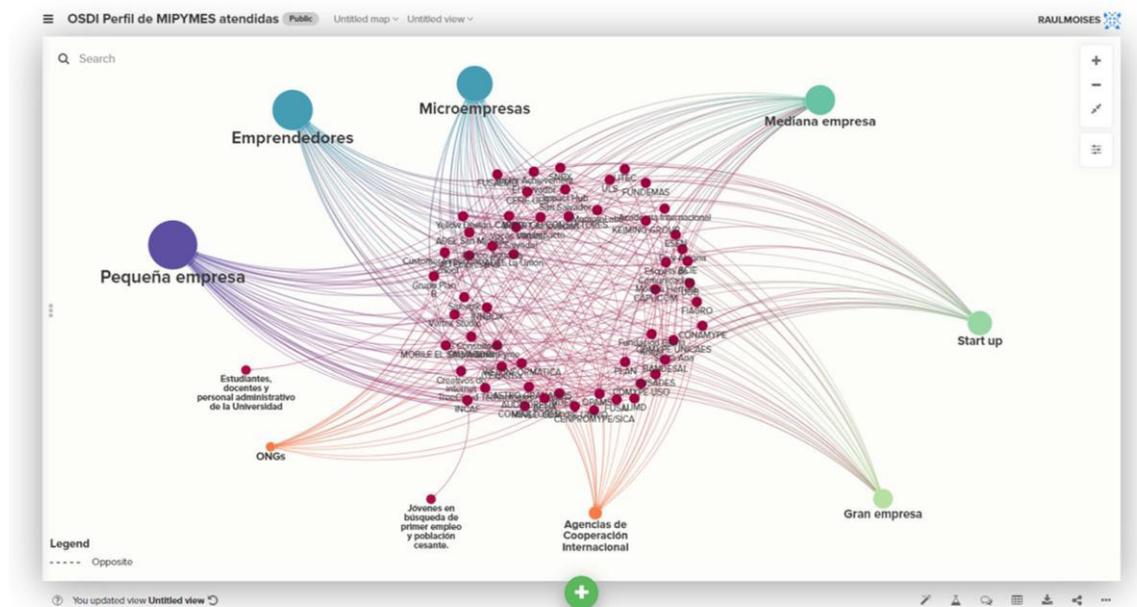


Gráfico 4.5.5: Sectores económicos de clientes atendidos

¿Cuál es el sector económico al que pertenecen la mayoría de sus clientes? Por favor, seleccione todos los que correspondan.



Mapa 5.2: Perfiles de MIPYMe+E atendidos por las OSDi

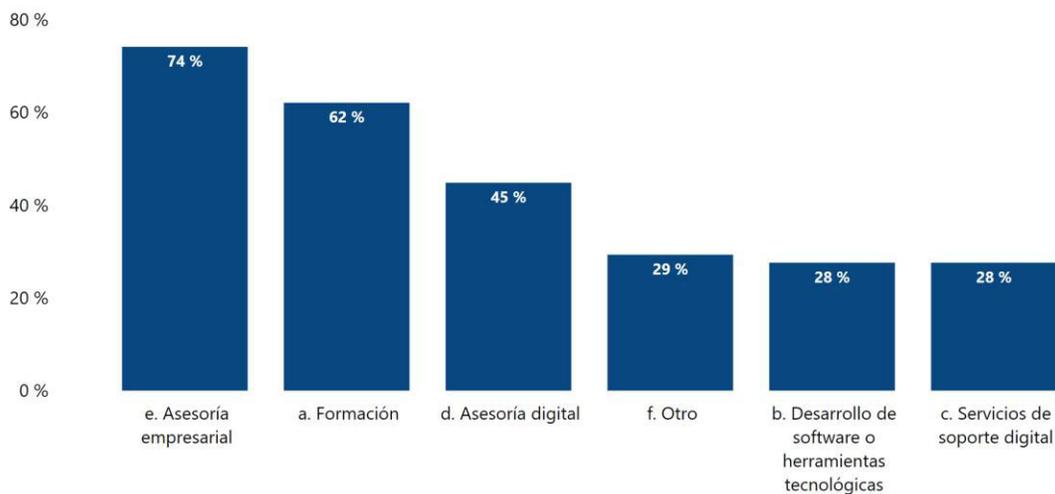


3. El principal tipo de servicio ofrecido por los OSDi es la asesoría empresarial, seguido de la formación.

La asesoría empresarial es el principal servicio ofrecido por el 74% de los OSDi, seguido de la formación, con un 62%. Además, es relevante que el 45% de estas instituciones ofrezca asesoría digital especializada (ver gráfico 4.5.6).

Gráfico 4.5.6: Oferta de servicios

¿Cuál es el tipo de oferta de servicios que su empresa o institución ofrece? Por favor, seleccione todas las que correspondan



4. Hasta niveles del 60% de los OSDi ofrecen algún tipo de servicio en la parte de mercadeo y ventas de la cadena de valor de las empresas.

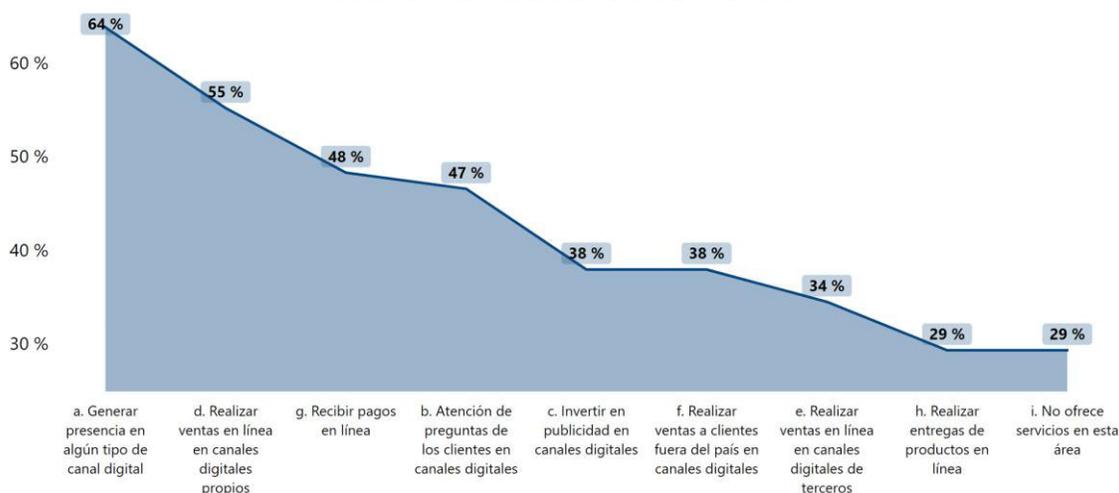
El 64% de los OSDi ofrecen servicios para generar presencia en canales digitales, el 55% para realizar ventas en línea, el 48% para recibir pagos en línea y el 47% para atender preguntas de clientes en línea (ver gráfico 4.5.7).

Facebook es el principal canal digital para la presencia de marca (78%⁴⁶), inversión en publicidad (64%) y efectuar ventas (53%), seguido por otros canales como Instagram, WhatsApp Business y páginas web (ver gráfico 4.5.8).

Los pagos en plataformas digitales (57%), Whatsapp Business (53%) y los pagos en línea con tarjeta de débito/crédito son los principales servicios que ofrecen para el cobro y gestión de la relación con el cliente en canales digitales (ver gráfico 4.5.9).

Gráfico 4.5.7: Servicios ofrecidos para actividades en uso de canales digitales

Por favor, seleccione las actividades en USO DE CANALES DIGITALES para las que su empresa o institución ofrece servicios a emprendedores y/o MIPYMES



⁴⁶ Este es el único ítem de la parte comercial de la cadena de valor de las empresas en que los OSDi reportan niveles de penetración mayores al 60%. Esto podría deberse a sesgos de interpretación de la pregunta y al hecho de que es la red social dominante en penetración del país.

Gráfico 4.5.8: Servicios ofrecidos para actividades en uso de canales digitales

Por favor, seleccione los canales digitales para los que su empresa o institución ofrece servicios de PRESENCIA DE MARCA, INVERTIR EN PUBLICIDAD, EFECTUAR VENTAS dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES.

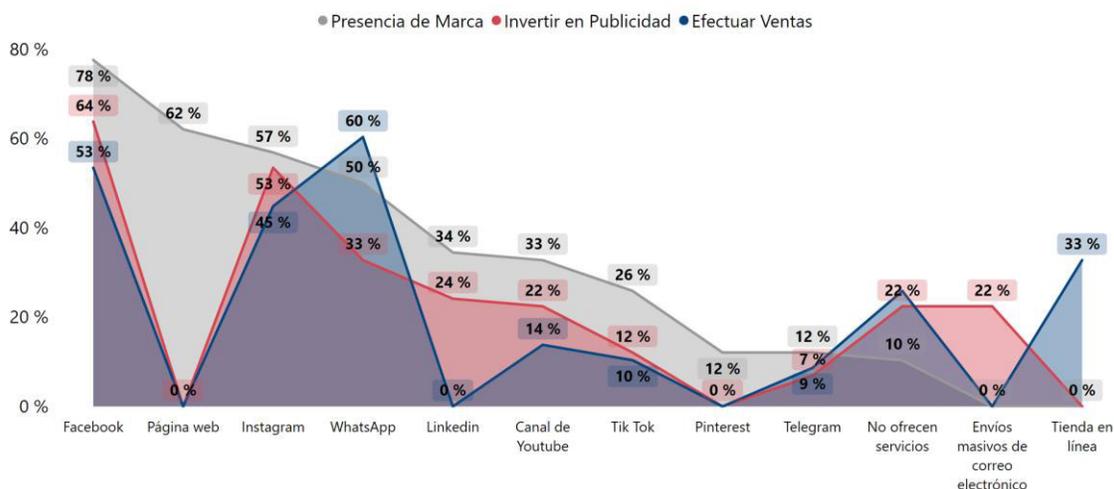
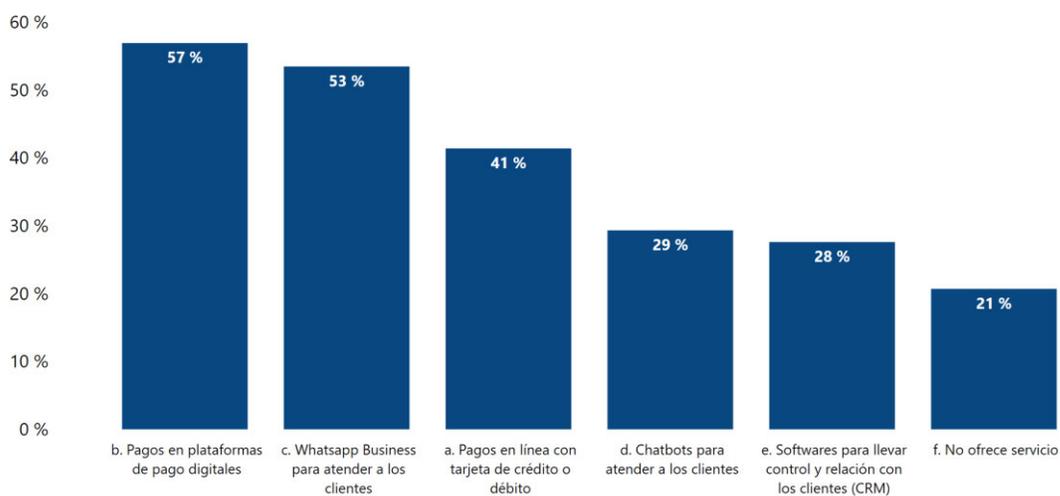


Gráfico 4.5.9: Servicios ofrecidos para herramientas de cobro y gestión

Por favor, seleccione las herramientas digitales relacionadas a COBRO Y GESTIÓN DE LA RELACIÓN CON LOS CLIENTES para los que su empresa ofrece servicios dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES.



5. Hasta niveles del 40% de los OSDi ofrecen algún tipo de servicio para digitalizar el área interna de las empresas y en analítica de datos.

El manejo de inventarios es la principal actividad de procesos internos para la que el 40% de los OSDi ofrecen servicios. Además, el 33% de los oferentes también proporcionan servicios de digitalización para control de costos, contabilidad, y manejo de logística y operaciones del negocio (ver gráfico 4.5.10).

En cuanto al análisis de datos digitales, la publicidad digital, mercadeo o CRM son las principales actividades (33%) para las que se ofrecen estos servicios, seguidas de manejo de inventarios, logística y operaciones, recursos humanos y contabilidad y finanzas (ver gráfico 4.5.11).

Gráfico 4.5.10: Servicios de digitalización en procesos internos

Por favor, seleccione aquellas actividades para las que su empresa o institución ofrece servicios de DIGITALIZACIÓN a emprendedores y/o MIPYMES.

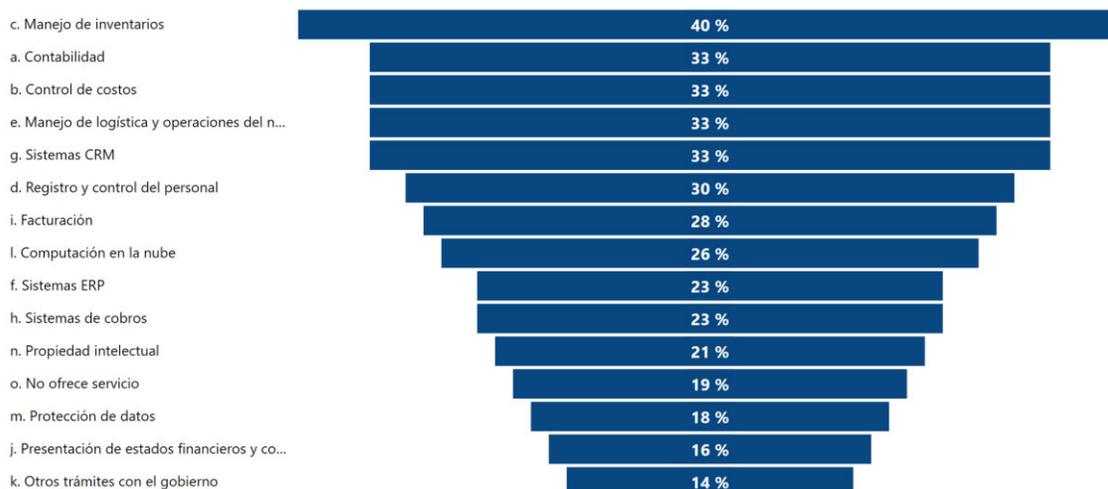
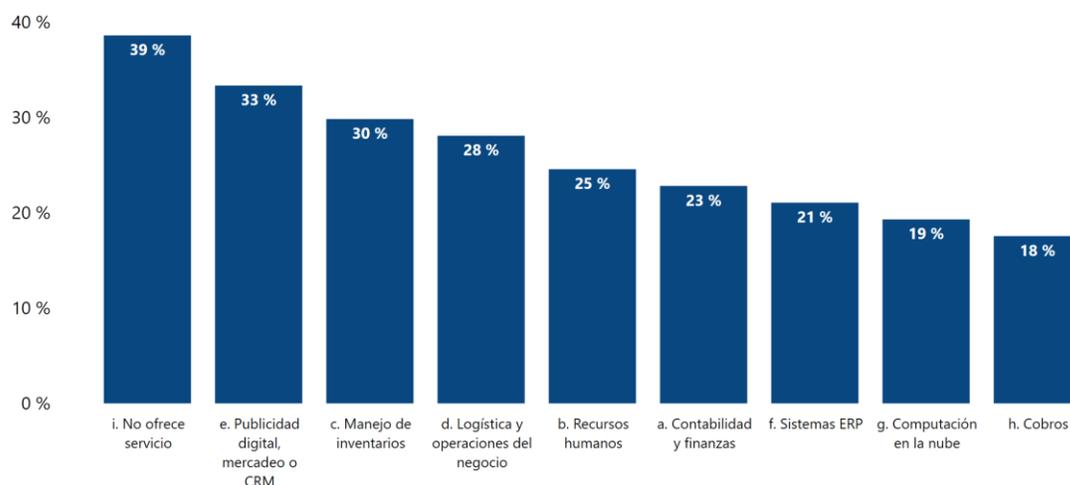


Gráfico 4.5.11: Servicios de análisis de datos digitales

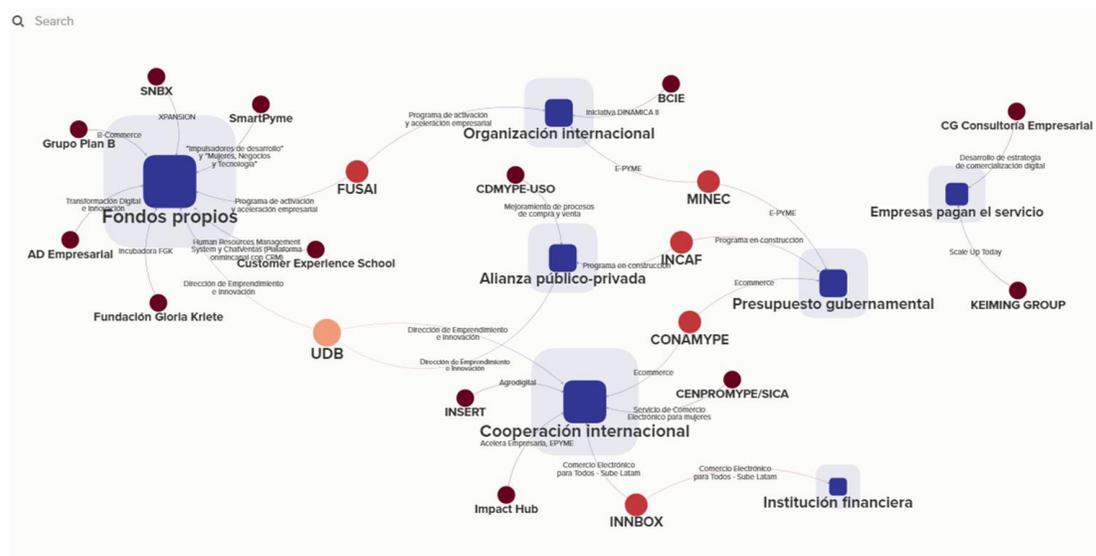
Por favor, seleccione aquellas actividades para las que su empresa o institución ofrece servicios de ANÁLISIS DE DATOS DIGITALES a emprendedores y/o MIPYMES.



6. 3 a 4 de cada 10 oferentes cuentan con programas temporales dirigidos a MIPYME+E.

Estos programas están financiados por diferentes fuentes de fondos, principalmente propios (ver mapa 5.3 y gráfico 8.5 en el capítulo 8).

Mapa 5.3: Programas Temporales de las OSDi

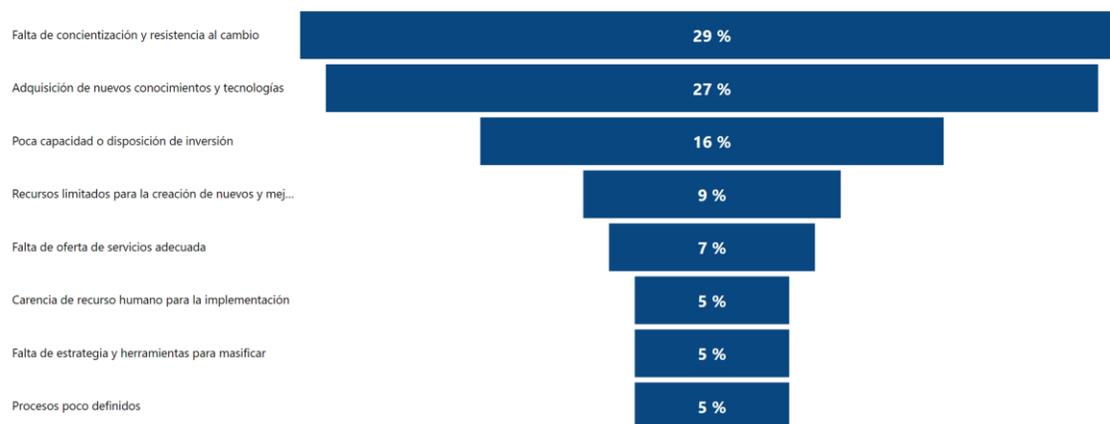


7. La resistencia al cambio, la falta de conciencia y la adquisición de conocimientos tecnológicos son el reto principal enfrentado por los OSDi para digitalizar a las Mipyme+E.

Casi un tercio de los OSDi identifican a la resistencia al cambio o falta de conciencia (29%) y la adquisición de nuevos conocimientos (27%) como dos de los retos principales en la digitalización de las Mipyme+E (29%) (ver gráfico 4.5.12).

Gráfico 4.5.12: Retos relacionados a servicios de digitalización

¿Cuáles considera usted que son los principales retos para su empresa o institución, relacionados a la oferta de servicios de digitalización dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES?

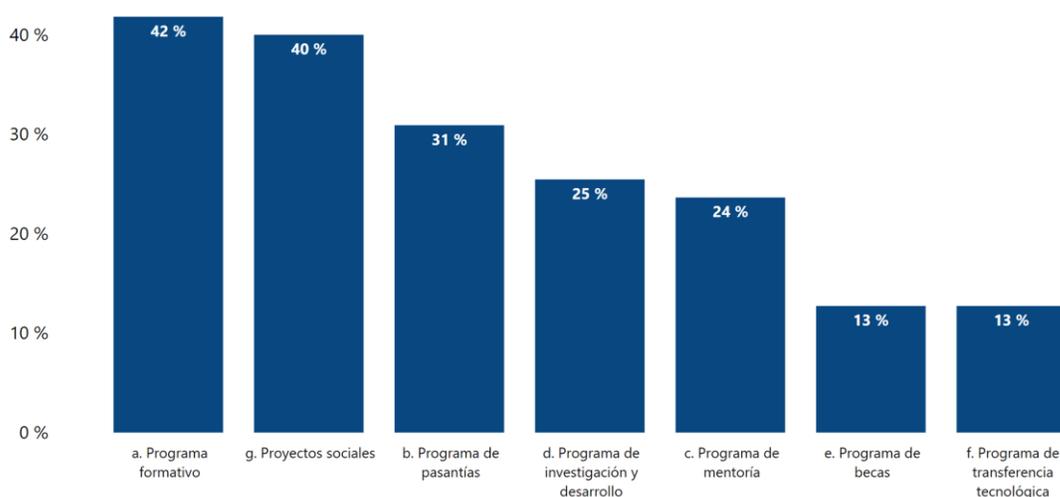


8. La mayoría de OSDi tiene algún tipo de vinculación con el sector académico, principalmente a través de formación, pasantías y proyectos sociales.

El 75% de los OSDi tienen algún tipo de vinculación con el sector académico. Entre las principales vinculaciones que poseen se encuentran los programas formativos (42%), proyectos sociales (40%) y programa de pasantías (31%). Las vinculaciones por programas de becas y programas de transferencia tecnológica son las menos frecuentes (ver gráfico 4.5.13).

Gráfico 4.5.13: Vinculaciones con sector académico

Especifique por favor el tipo de vinculación que tiene con el sector académico.



Conclusiones

1. Las OSDi se enfocan principalmente en pequeñas empresas (seguido de microempresas y emprendedores).

Y atienden especialmente a sectores como el comercio, TIC, turismo e industrias creativas y culturales.

2. La asesoría empresarial y la formación son los servicios más ofrecidos, con un seguimiento significativo de los resultados post-servicios.

El desarrollo de software y el soporte digital son otros de los servicios proveídos, aunque en menor proporción.

3. Existe un mayor enfoque en los servicios de digitalización para las actividades comerciales de las empresas que para sus áreas internas operativas y de análisis de datos.

La oferta de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización está ampliamente enfocada en la presencia y la publicidad en Facebook, seguido de otros canales importantes como Instagram y WhatsApp Business. Sin embargo, todavía existe un porcentaje significativo de oferentes que no cubre aspectos cruciales como la publicidad en canales digitales, efectuar ventas en estos canales, y herramientas de cobro y gestión de clientes

Cada 4 de 10 OSDi no proporcionan servicios de análisis de datos digitales, lo cual representa una oportunidad desaprovechada para apoyar a emprendedores y MIPYMES en la toma de decisiones informadas.

4. La principal vinculación con el sector académico es a través de formación, pasantías y proyectos sociales. A su vez, existe una baja frecuencia de programas de becas y de transferencia de tecnología.

La baja frecuencia de programas de becas y de transferencia tecnológica indica una oportunidad desaprovechada para fomentar el acceso a la educación y la innovación tecnológica en áreas clave para el desarrollo y competitividad de emprendedores y MIPYME+E en la era digital.

Tal y como se ha explicado en el apartado anterior de este capítulo (criterio estratégico 4), esta poca transferencia puede deberse, en primer lugar, al desconocimiento en el país sobre cómo desarrollar modelos de colaboración doble o triple hélice, lo que incluye aprender a monetizar sus resultados.

5. La falta de concientización y resistencia al cambio son el principal reto identificado por los OSDi para la digitalización de las empresas.

Sin embargo, existe un consenso en que la transformación digital es una necesidad a largo plazo.

6. La oferta de servicios digitales es de relativa reciente creación y requiere ella misma adquirir nuevos conocimientos sobre la aplicación de las nuevas tecnologías.

Dos tercios de los OSDi nacieron en este milenio, casi la mitad tiene menos de 15 años y casi un tercio de ellas identifica como un reto principal la adquisición de conocimientos y nuevas tecnologías.

Esto implica que la oferta de digitalización para Mipyme+E en el país también requiere capacitarse y ser sujeto de transferencia de conocimiento, posiblemente de otros proveedores de servicios en el extranjero (EEUU, Europa, México, Colombia, Uruguay, por ejemplo), en donde la transformación digital lleva delantera.

Recomendaciones

Si se toma de criterio estratégico el tipo de oferta en servicios de digitalización existente en el país para ofrecer programas de apoyo de digitalización a Mipyme+E, se identifican las siguientes recomendaciones:

1. Personalización de Servicios para Sectores Específicos: Desarrollar programas y servicios adaptados a las necesidades específicas de los sectores clave.

Dentro de los sectores, se sugieren los de mayor volumen en la economía y a los que los OSDi ya atienden como comercio, TIC, turismo e industrias creativas para aprovechar el conocimiento sectorial y ofrecer soluciones más efectivas. Un ejemplo a explorar en Colombia es Fundación PYMERGIA⁴⁷.

Para la oferta de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización:

2. Expandir y diversificar la oferta de servicios de publicidad digital.

Diversificación de canales publicitarios: Aumentar la oferta de servicios de publicidad digital en canales emergentes y en crecimiento como LinkedIn y TikTok, además de consolidar la presencia en Facebook e Instagram.

Capacitación en estrategias de publicidad: Desarrollar programas de capacitación para emprendedores y MIPYMES sobre cómo maximizar el retorno de inversión en publicidad digital y dar el respectivo seguimiento.

3. Fortalecer la oferta de servicios de venta en canales digitales.

Integración de plataformas de comercio electrónico: Promover el uso de tiendas en línea personalizadas y marketplaces como Amazon y eBay y hasta las locales como Mercandú, adaptadas a las necesidades de los emprendedores y MIPYMES.

Optimización de ventas en redes sociales: Fomentar el uso de herramientas de venta en redes sociales como Facebook Shops e Instagram Shopping, y proporcionar soporte técnico para su implementación y uso efectivo.

4. Mejorar las herramientas de cobro y gestión de relaciones con clientes.

Implementación de Soluciones Financieras Digitales: Ofrecer servicios para la integración de soluciones de pago como PayPal, Stripe, y criptomonedas, además de pagos en línea con tarjeta de crédito o débito.

⁴⁷ <https://pymergia.org/>

Atención al Cliente Automatizada: Introducir y mejorar servicios de atención al cliente automatizada a través de chatbots y asistencia virtual en WhatsApp Business y otros canales.

5. Personalizar y segmentar la oferta de servicios.

Análisis de datos y segmentación de clientes: Utilizar herramientas de análisis de datos para ofrecer servicios personalizados según el perfil del cliente, segmentando la oferta de acuerdo a la industria, tamaño del negocio y objetivos específicos.

Asesoría en estrategias de marketing personalizado: Proporcionar asesoría y herramientas para la implementación de estrategias de marketing personalizado, como el uso de correos electrónicos segmentados y campañas dirigidas.

Soluciones de inteligencia artificial (IA) personalizadas: Desarrollar y ofrecer soluciones de inteligencia artificial y aprendizaje automático personalizadas para MIPYMES, enfocándose en áreas como la automatización de procesos, análisis predictivo de mercado, atención al cliente mediante chatbots y recomendaciones personalizadas de productos. Estas soluciones pueden ayudar a las MIPYME+E a mejorar la eficiencia operativa y tomar decisiones informadas basadas en datos.

Para abordar los retos de digitalización:

6. Capacitar a oferentes nacionales de servicios en herramientas digitales específicas a través de proveedores internacionales para propiciar la transferencia de tecnología.

Los temas propuestos están planteados en los apartados anteriores dentro de este capítulo (criterios estratégicos 1, 2, 3 y 4).

7. Crear campañas de concientización sobre la importancia de la digitalización que involucre a diferentes actores, como por ejemplo en España con la Asociación Comunidad de Redes de Telecentros⁴⁸.

Además es importante desarrollar programas de capacitación para reducir la resistencia al cambio.

8. Buscar financiamiento y subsidios para ayudar a las MIPYME+E a cubrir los costos de digitalización.

Es importante sumar esfuerzos coordinados entre los programas temporales existentes para evitar la canibalización de los beneficiarios e identificar proyectos de negocio de alto impacto.

⁴⁸ <https://somos-digital.org/campana-europea-de-sensibilizacion-sobre-la-importancia-de-la-competencia-digital/>

9. Establecer consultorías y asesorías específicas para ayudar a las MIPYMES a simplificar y definir sus procesos internos antes de la digitalización.

Estas podrían estar orientadas al desarrollo de un programa de mentoría digital. Algunos ejemplos a explorar podrían ser Bridge for Billions en la El Salvador y el modelo de Chile, con Mentores Digitales⁴⁹

Para fomentar la vinculación con la academia y fortalecer el ecosistema de innovación digital:

10. Desarrollar un programa piloto de la mano de una universidad y un grupo de OSDi para ensayar y prototipar algunos servicios digitales dirigidos a Mipyme+E.

Este programa piloto servirá para que ambas partes aprendan y ensayen mecanismos de coordinación y desarrollo de lazos de confianza y compromiso. Se recomienda crear un consejo o comité que promueva los temas de una agenda digital y facilite el desarrollo de una agenda común, dando seguimiento a acuerdos conjuntos y hasta bilaterales.

11. Para fortalecer el ecosistema de innovación digital, se recomienda desarrollar una alianza con los líderes de los actuales hubs de innovación digital que actúen como un punto de encuentro para MIPYME+E, startups, universidades y empresas tecnológicas, convergiendo los 18 programas reportados en este informe para sumar esfuerzos.

Esto podría ofrecer programas de incubación y aceleración, laboratorios de tecnología, espacios de co-working y eventos de networking, fomentando un entorno colaborativo donde se puedan desarrollar y probar nuevas soluciones digitales.

⁴⁹ <https://www.mentores-digitales.com/>

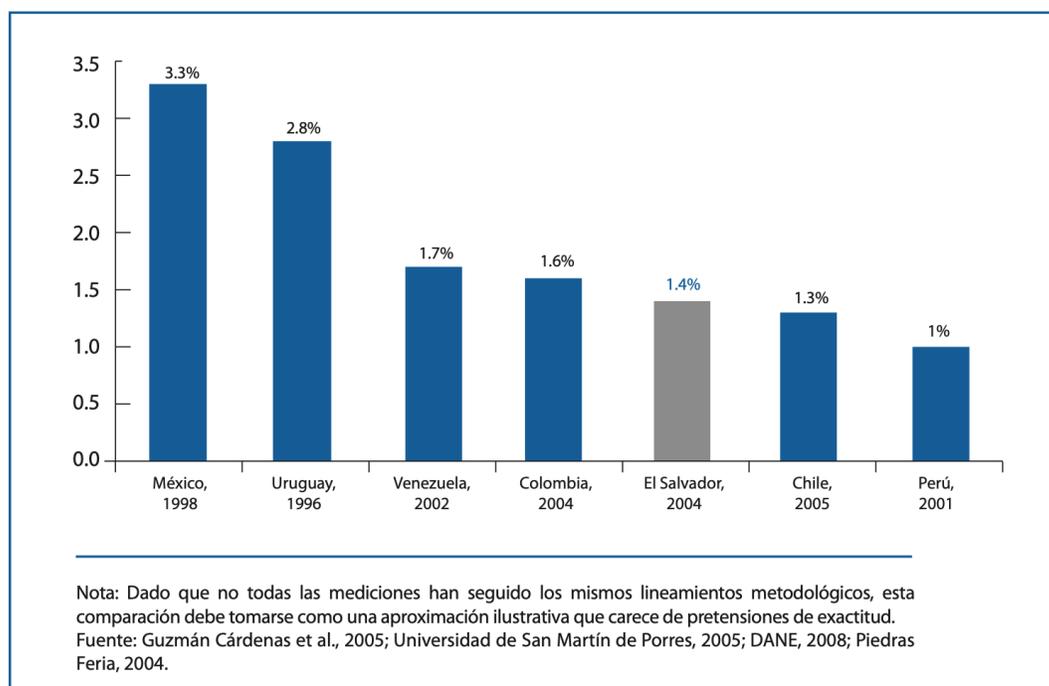
V. Análisis de las industrias culturales y creativas a nivel Mipyme

Hallazgos

1. El aporte de las ICC ronda niveles del 1% a la economía salvadoreña, en comparación a otros países como México o Uruguay con niveles del 3%, indicando un posible potencial de crecimiento (ver gráfico 5.1)⁵⁰.

Su aporte al PIB es del 1.4%, en comparación a niveles del 20% de la industria y del 10% de la agricultura (ver gráfico 5.2) y su aporte al empleo nacional es del 1.0%, en comparación a los niveles del 20% de la industria o de la agricultura (ver gráfico 5.3).

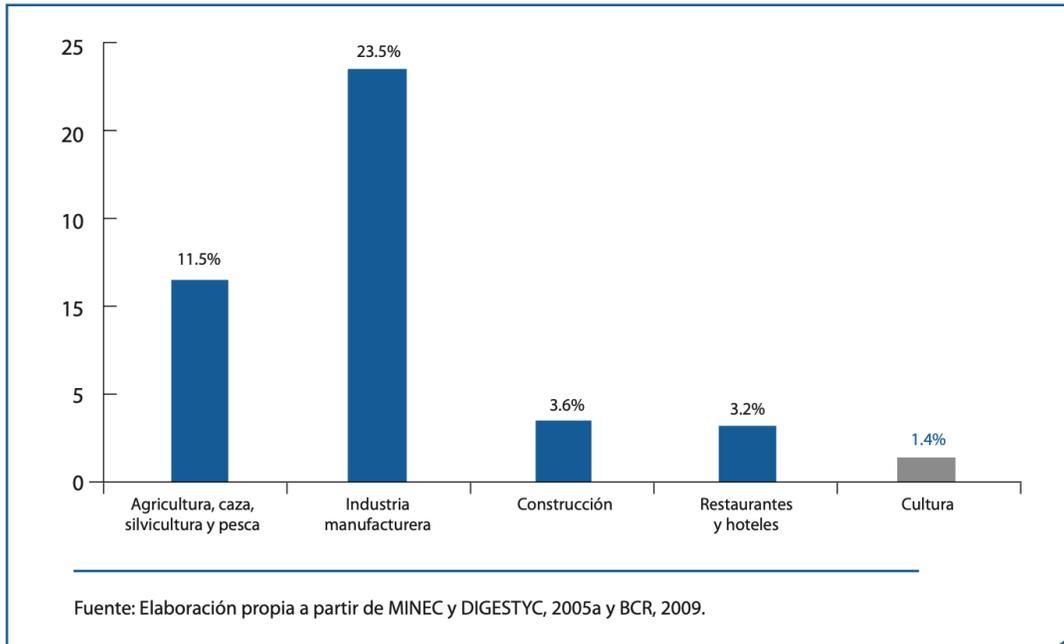
Gráfico 5.1: Contribución de la cultura al PIB en diferentes países de América Latina



Fuente: Cuaderno sobre desarrollo humano No. 9 - Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: Contribución de la economía de la cultura. PNUD El Salvador (2009).

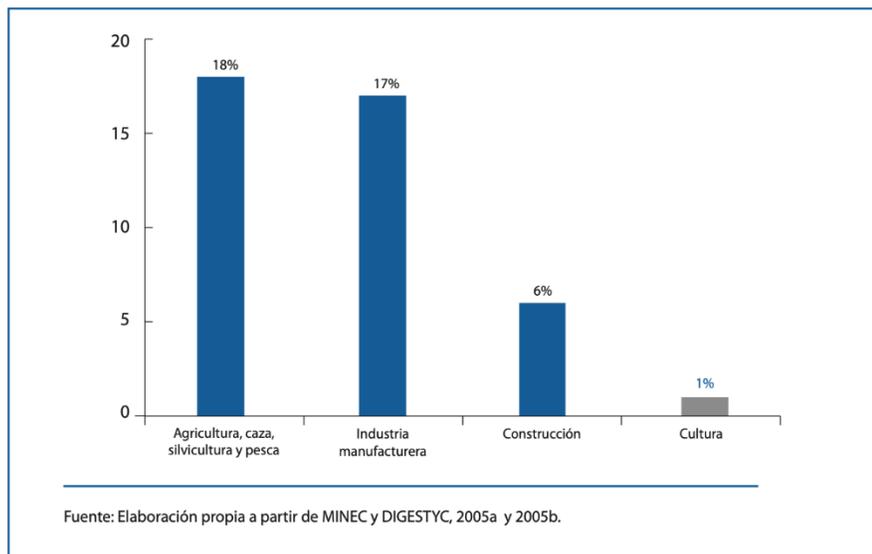
⁵⁰ PNUD (2009). [Contribución de la economía de la cultura - Cuadernos sobre desarrollo humano](#)

Gráfico 5.2: Contribución al valor agregado (PIB) de algunos sectores económicos (2004)



Fuente: Cuaderno sobre desarrollo humano No. 9 - Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: Contribución de la economía de la cultura. PNUD El Salvador (2009).

Gráfico 5.3: Comparación del empleo cultural con el de otros sectores productivos (2004)

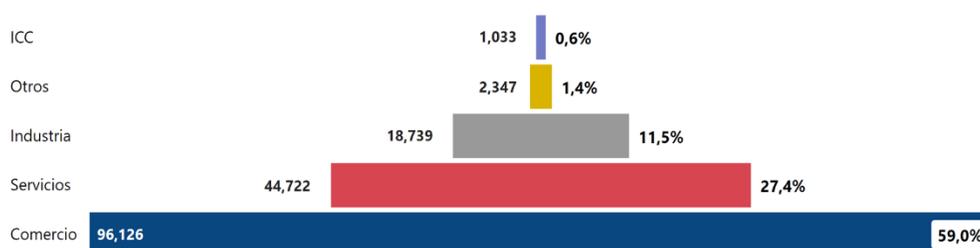


Fuente: Cuaderno sobre desarrollo humano No. 9 - Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: Contribución de la economía de la cultura. PNUD El Salvador (2009).

2. El parque empresarial de las ICC en El Salvador podría rondar las 1,000 empresas, representando el 0.6% del total nacional.

Esto se compara a los niveles del 60% del sector comercio, del 30% de servicios y del 10% de la industria (ver gráfico 5.4), dando un orden de magnitud aproximado del techo en el número de empresas atendibles para un programa de apoyo a su digitalización⁵¹.

Gráfico 5.4: Distribución de unidades económicas a nivel nacional según sectores (se excluye el sector primario) (*CIU Rev 4)



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

3. En las ICC predominan los emprendimientos y microempresas, y una de cada diez de empresas, son pequeñas.

Alrededor del 80% de las empresas de las ICC son microempresas, alrededor del 10 % son pequeñas, alrededor del 5% son medianas y menos del 5% son grandes (ver tabla 5.1 y gráfico 5.5).

La proporción de microempresas en las ICC es ligeramente menor y la proporción de pequeñas empresas es mayor a la proporción en el total de todos los sectores (ver tabla 5.1 y gráfico 5.6).

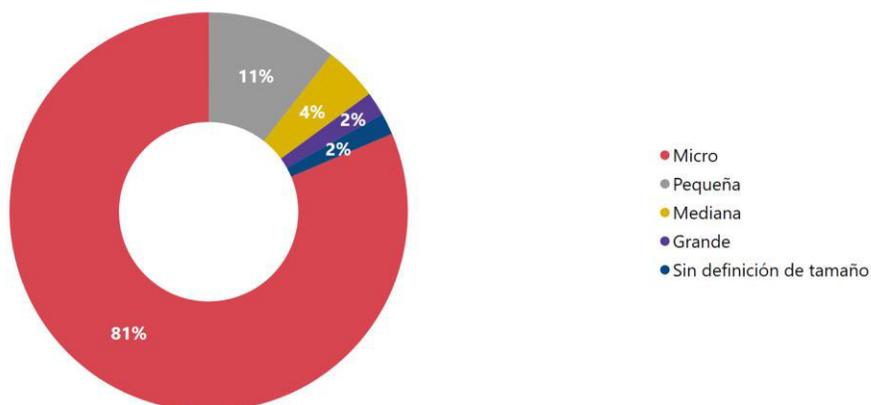
⁵¹ Sabiendo que el número de empresas que finalmente se inscriben en un programa tienden a ser porcentajes de un dígito del universo de beneficiarios potenciales debido a la exigencia de requisitos específicos, tiempos de convocatorias, niveles de interés, conveniencia de horarios, entre muchos otros.

Tabla 5.1: Distribución de unidades económicas a nivel nacional y de las Industrias Culturales y Creativas (% aproximados)

Tamaño	Unidades Económicas de las ICC	Unidades Económicas a nivel nacional
Grande	2%	0.3 %
Mediana	5%	0.4 %
Pequeña	10%	3%
Micro	80%	95% (80+15)

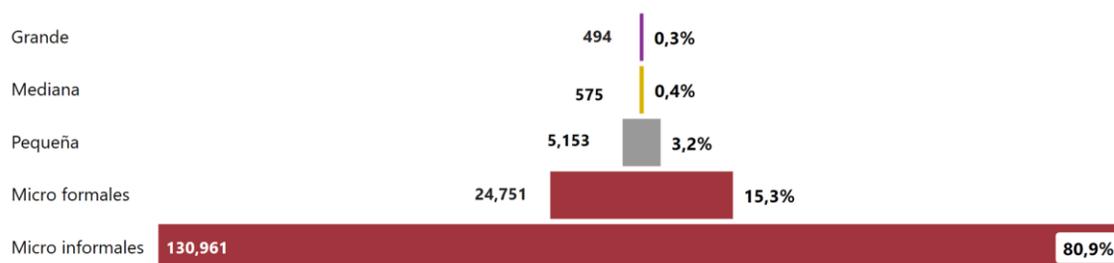
Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Gráfico 5.5: Distribución de las unidades económicas de las industrias culturales y creativas según tamaño (ventas brutas anuales)



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Gráfico 5.6: Distribución de unidades económicas a nivel nacional según tamaño (sectores secundario y terciario)

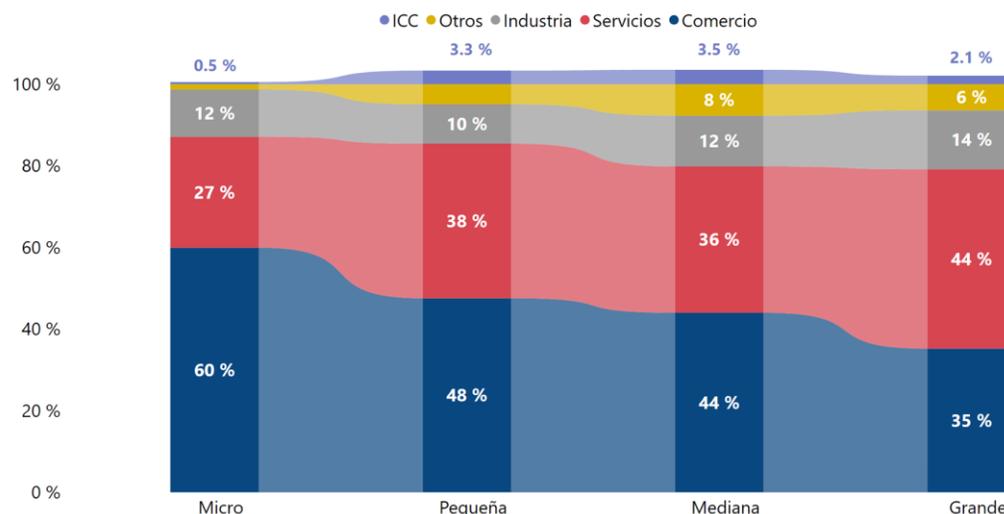


Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012) y del Directorio de Solvencia Empresarial (Digestyc 2017).

4. Las ICC tienen el mayor peso relativo entre el resto de sectores en las pequeñas y medianas empresas.

Las ICC representan niveles del 3% en empresas pequeñas y medianas, del 2% en empresas grandes y del 0.5% en microempresas (ver gráfico 5.7).

Gráfico 5.7: Distribución de unidades económicas a nivel nacional según sectores (se excluye el sector primario) (*CIU Rev 4)



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

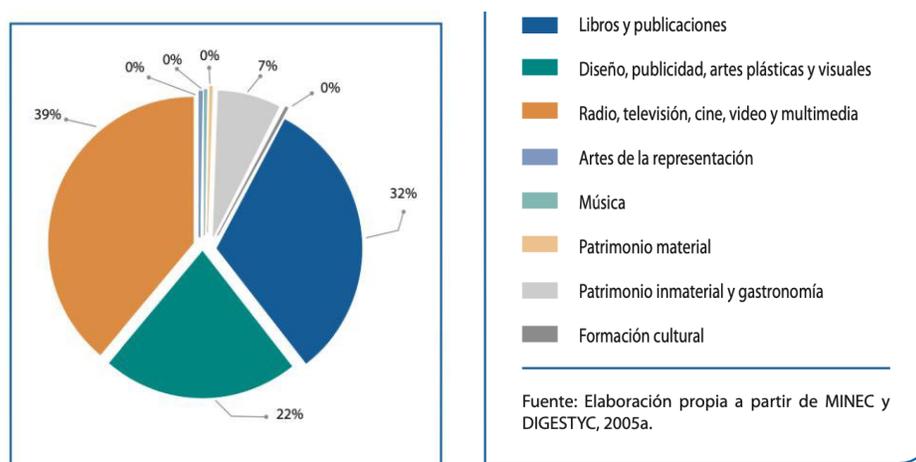
5. Las industrias del entretenimiento, editorial y publicitaria son las que tienen mayor peso en el aporte económico al PIB en El Salvador.

La radio, televisión y cine aportan aproximadamente el 40% del valor económico cultural, los libros y publicaciones aportan aproximadamente el 30% y la publicidad, el diseño y las artes plásticas/visuales aportan aproximadamente el 20%⁵² (ver Gráfico 5.8).

Esto puede estar reflejando el peso preponderante del comercio y su influencia como sector en el resto de la economía, puesto que la difusión de pauta publicitaria es la fuente principal de ingresos de la radio, televisión y publicidad.

Otros subsectores que aportan valor económico son el patrimonio inmaterial, la gastronomía, la formación cultural y la música, entre otros.

Gráfico 5.8: Aporte económico del sector cultural, por ramas de actividad económica (2004)



Fuente: Cuaderno sobre desarrollo humano No. 9 - Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: Contribución de la economía de la cultura. PNUD El Salvador (2009).

6. Por otro lado, la publicidad, las actividades profesionales, la radio y las TIC son los sectores más grandes en cuanto a volumen de Mipyme+E en El Salvador.

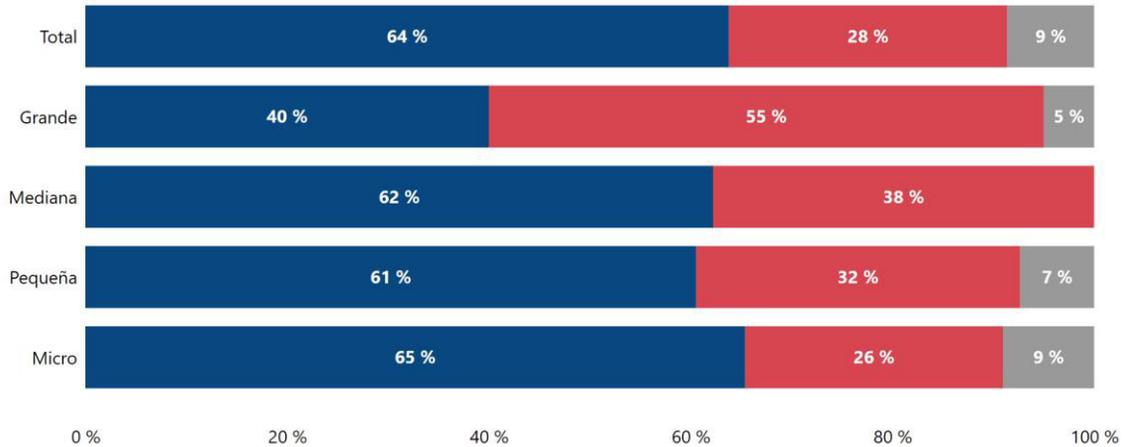
Dos tercios de las ICC se dedican a publicidad y a actividades profesionales, alrededor de un tercio se dedican a las TIC y menos de un décimo a actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (ver gráficos 5.9 y 5.10)⁵³.

⁵² PNUD (2009). [Contribución de la economía de la cultura - Cuadernos sobre desarrollo humano](#)

⁵³ Esta proporción se repite en todos los tamaños de empresas, con excepción de las empresas grandes, en donde las TIC representan hasta la mitad de las empresas.

Gráfico 5.9: Porcentaje de unidades económicas de las industrias culturales y creativas según clasificación industrial* y tamaño (*CIU Rev 4)

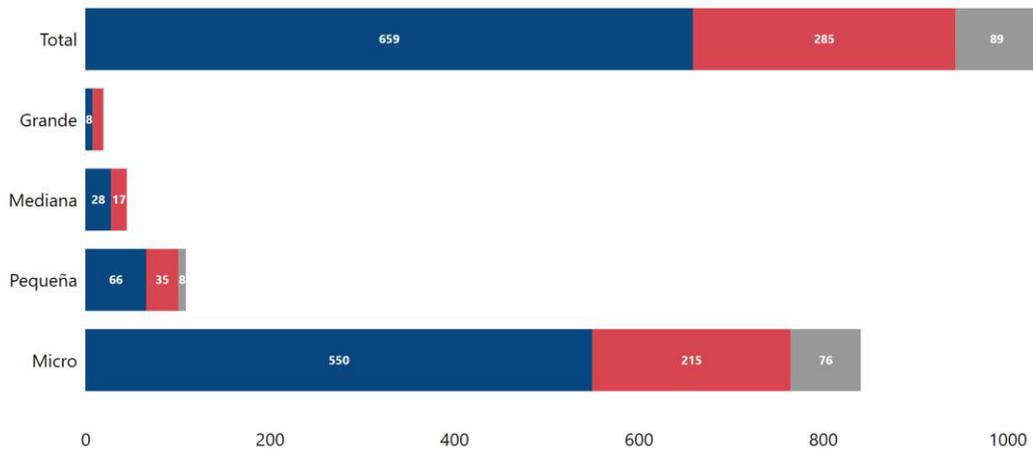
● Actividades profesionales, científicas y técnicas ● Información y comunicaciones ● Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Gráfico 5.10: Unidades económicas de las industrias culturales y creativas según clasificación industrial* y tamaño (*CIU Rev 4)

● Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas ● Información y comunicaciones ● Actividades profesionales, científicas y técnicas



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

La publicidad y los servicios profesionales de arquitectura abarcan entre un cuarto y un tercio de las empresas medianas, respectivamente, seguidas por el procesamiento de datos, los servicios de hospedaje y la exhibición de películas cinematográficas, en niveles del 5 al 15% (ver tablas 5.2, 5.3 y gráfico 5.11).

La publicidad y arquitectura constituyen dos tercios de las pequeñas empresas, seguidas por las transmisiones de radio, la fotografía, el procesamiento de datos y los servicios de hospedaje, en niveles del 10% (ver tablas 5.2, 5.3 y gráfico 5.12).

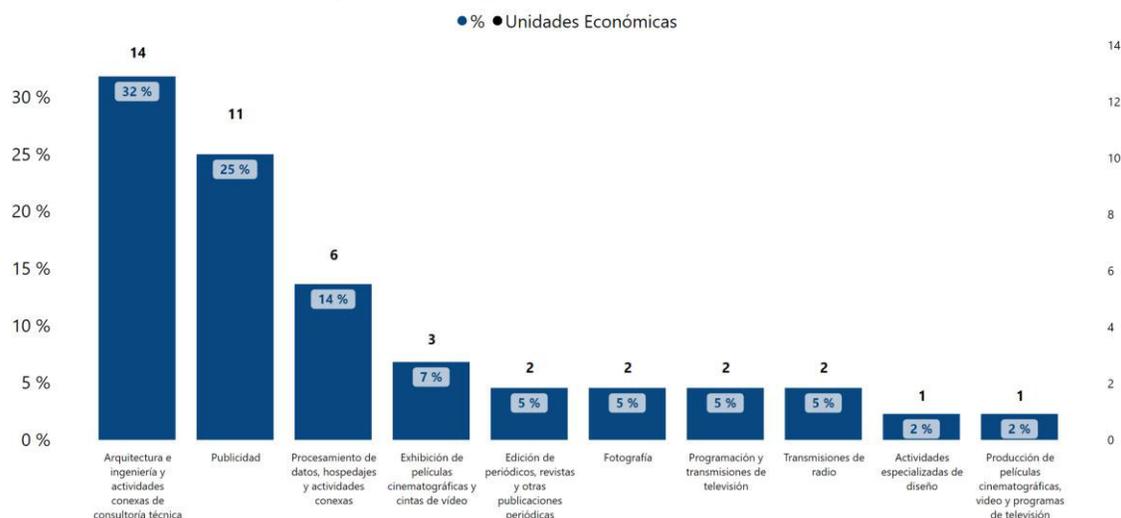
Los servicios profesionales de fotografía representan el 40% de las microempresas, seguida de arquitectura, publicidad y transmisiones de radio en niveles del 10 al 15% (ver tablas 5.2, 5.3 y gráfico 5.13).

Otras actividades relevantes (en todos los tamaños de empresas) incluyen la edición, el diseño especializado, la producción cinematográfica, la informática, las actividades artísticas y recreativas, y los museos, entre otros (ver tabla 5.3).

Tabla 5.2: Porcentajes de empresas según tamaño y subsectores de ICC

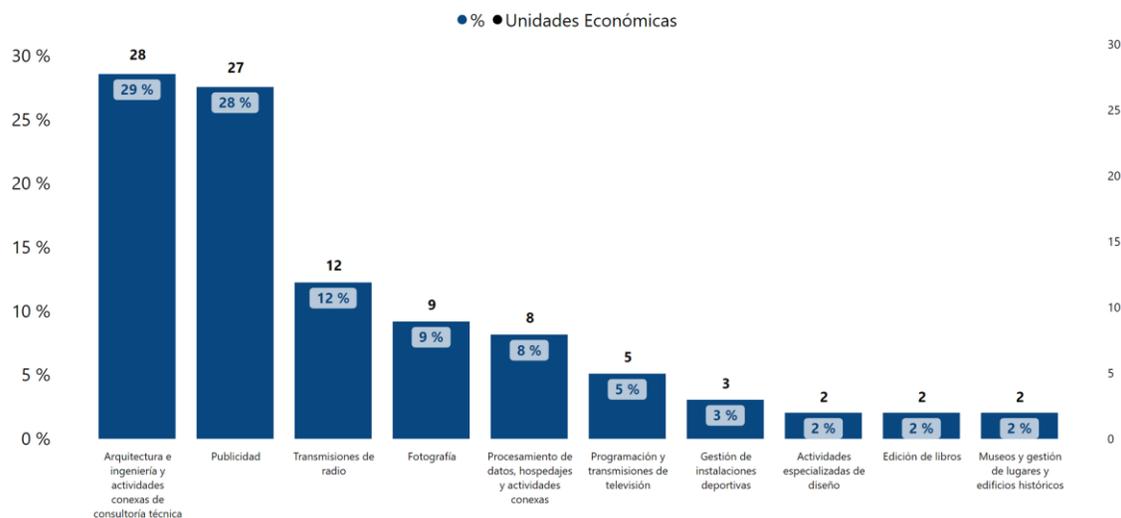
Tamaño de empresas	Publicidad	Arquitectura	Fotografía	Radio	Turismo: Procesamiento datos/servicios hospedaje	Cinema-tografía
	Porcentajes aproximados (%)					
Mediana	25%	30%	5%	5%	15%	10%
Pequeña	30%	30%	10%	10%	10%	—
Micro	15%	15%	40%	10%	5%	—

Gráfico 5.11: Top 10 de sectores de las industrias culturales y creativas en MEDIANAS empresas según cantidad de unidades económicas



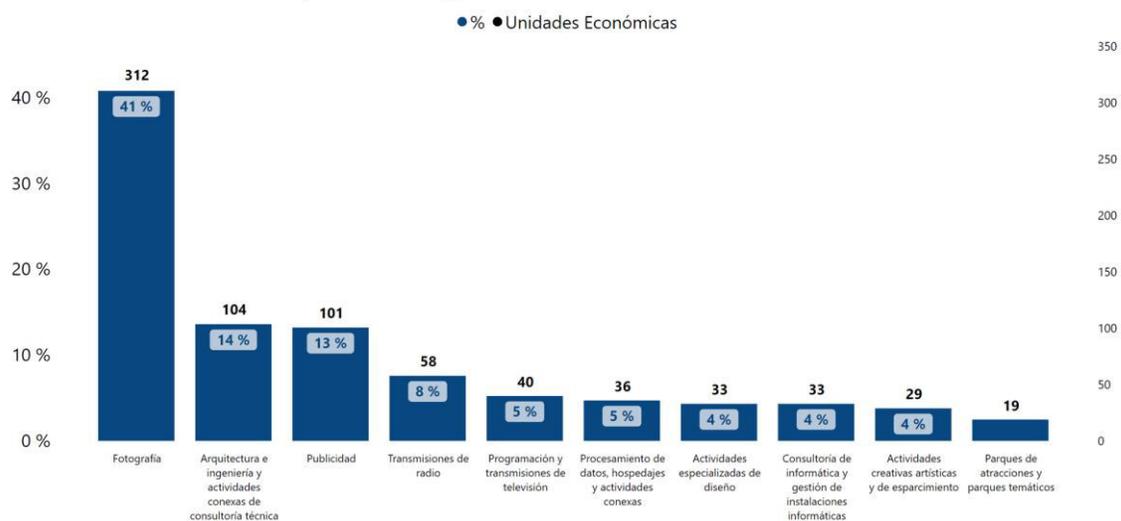
Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Gráfico 5.12: Top 10 de sectores de las industrias culturales y creativas en PEQUEÑAS empresas según cantidad de unidades económicas



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Gráfico 5.13: Top 10 de sectores de las industrias culturales y creativas en MICRO empresas según cantidad de unidades económicas



Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

Tabla 5.3: Cantidad de unidades económicas según subsectores ICC y tamaño de empresas

Subsectores y actividades	Micro	Pequeña	Mediana	Sin definir tamaño	Total
TOTAL	841	109	45	18	1,013

Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas	76	8		4	88
Actividades creativas artísticas y de esparcimiento	29	1		3	33
Actividades de clubes deportivos	3	1		1	5
Actividades de museos y gestión de lugares y edificios históricos	9	2			11
Actividades de parques de atracciones y parques temáticos	19	1			20
Gestión de instalaciones deportivas	16	3			19
Actividades profesionales, científicas y técnicas	550	66	28	7	651
Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas	104	28	14	3	149
Actividades de fotografía	312	9	2	2	325
Actividades especializadas de diseño	33	2	1		36
Publicidad	101	27	11	2	141
Información y comunicaciones	215	35	17	7	274
Actividades de agencias de noticias	2			1	3
Consultoría de informática y gestión de instalaciones informáticas	33	1			34
Distribución de películas cinematográficas, videos y programas de TV	3				3
Actividades de exhibición de películas cinematográficas y cintas de video	4	2	3		9
Actividades de grabación de sonido y edición de música	12	1			13
Post producción de películas cinematográficas, videos y programas TV	2	1			3
Producción de películas cinematográficas, video y programas TV			1		1
Actividades de programación informática	9	1			10
Edición de libros	8	2	1		11
Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas	4	1	2		7
Edición de programas informáticos	3	1			4
Otras actividades de edición	1				1
Procesamiento de datos, hospedajes y actividades conexas	36	8	6	3	53
Programación y transmisiones de televisión	40	5	2	2	49
Transmisiones de radio	58	12	2	1	73

Fuente: Cálculos propios a partir del Directorio de Unidades Económicas (Digestyc 2011/2012).

7. Las industrias culturales y creativas (ICC) representan el 3% del PIB mundial y aportan 29 millones de trabajos en al menos 11 sectores.⁵⁴

Los sectores con mayor aporte al PIB mundial, y al de América Latina, son la televisión, las artes visuales, los periódicos/revistas y la publicidad (ver tabla 5.4 y 5.14).

A nivel de generación de empleo se encuentran, además, los libros, la música, las películas, las artes escénicas y la arquitectura, entre otros (ver tabla 5.4 y gráfico 5.15), según el primer Mapa Global de las Industrias Culturales y Creativas, encomendado por la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC) a la consultora Ernst & Young (EY), y utilizado ampliamente por diferentes estudios desde entonces para cálculos globales de referencia.⁵⁵

Tabla 5.4: Sectores ICC a nivel mundial por ingresos (billones de \$) y empleos

CCI sectors	Revenues (2013, US\$b)	Employment (2013, number of jobs)
Television	477	3,527,000
Visual arts	391	6,732 000
Newspapers and magazines	354	2,865,000
Advertising	285	1,953,000
Architecture	222	1,668,000
Books	143	3,670,000
Performing arts	127	3,538,000
Gaming	99	605,000
Movies	77	2,484,000
Music	65	3,979,000
Radio	46	502,000
Total (before removing double counting)	2,285*	31,524,000*
Total (minus double-counting)	2,253	29,507,000

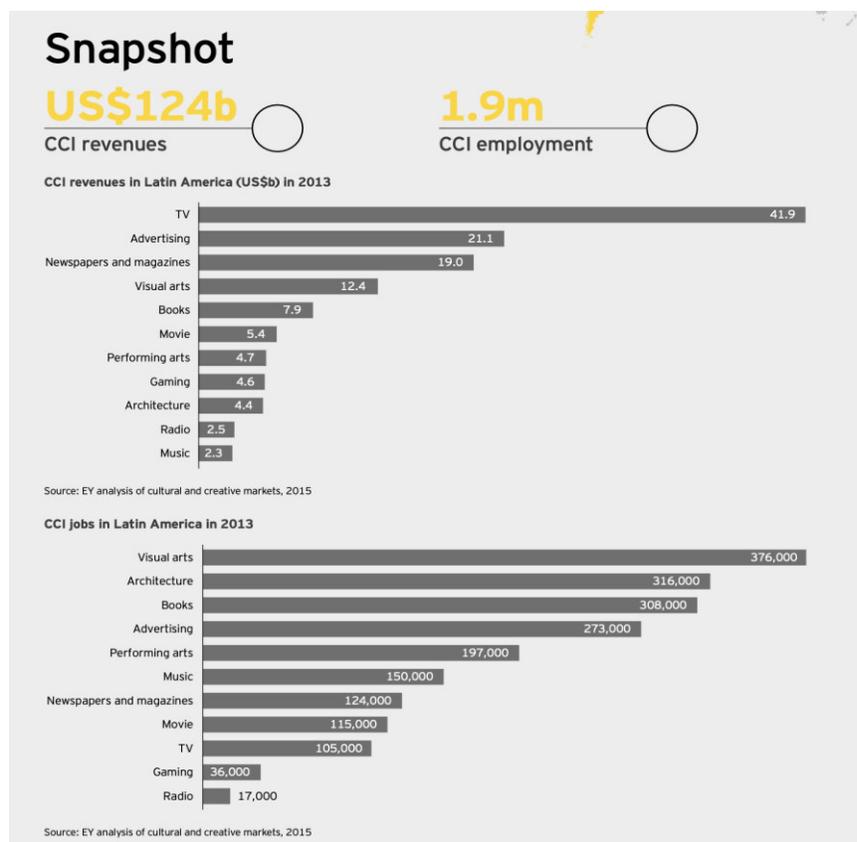
Source: *Cultural times: the first global map of cultural and creative industries*, EY, 2015

Fuente: EY (2015). *Cultural times: the first global map of cultural and creative industries*

Gráfico 5.14: Sectores ICC en América Latina por ingresos (billones de \$) y empleos

⁵⁴ EY (2015). [Cultural times: the first global map of cultural and creative industries](#)

⁵⁵ OEI (2016) [Estudio comparativo de cultura y desarrollo en Iberoamérica: Estado de las políticas públicas y aportes para el fortalecimiento de las economías creativas y culturales](#)



Fuente: EY (2015). *Cultural times: the first global map of cultural and creative industries*

8. Escuchar radio, ver TV y leer, son las actividades más comunes en Iberoamérica.

Un tercio de los latinoamericanos han ido al cine o a un concierto en el último año (29-31%), dos tercios han escuchado música grabada o visto una película (57-64%) y un 42% ha leído un libro. Uno de cada 10 ha ido al teatro (ver tabla 5.5 y figura 5.1).⁵⁶

El consumo de estos bienes culturales y creativos son aún menores para los consumidores centroamericanos, bajando el cine y conciertos a 18 y 24%, la música y películas a 41 y 51%, y los libros y teatro a 36 y 9% (ver tabla 5.5 y figura 5.1).

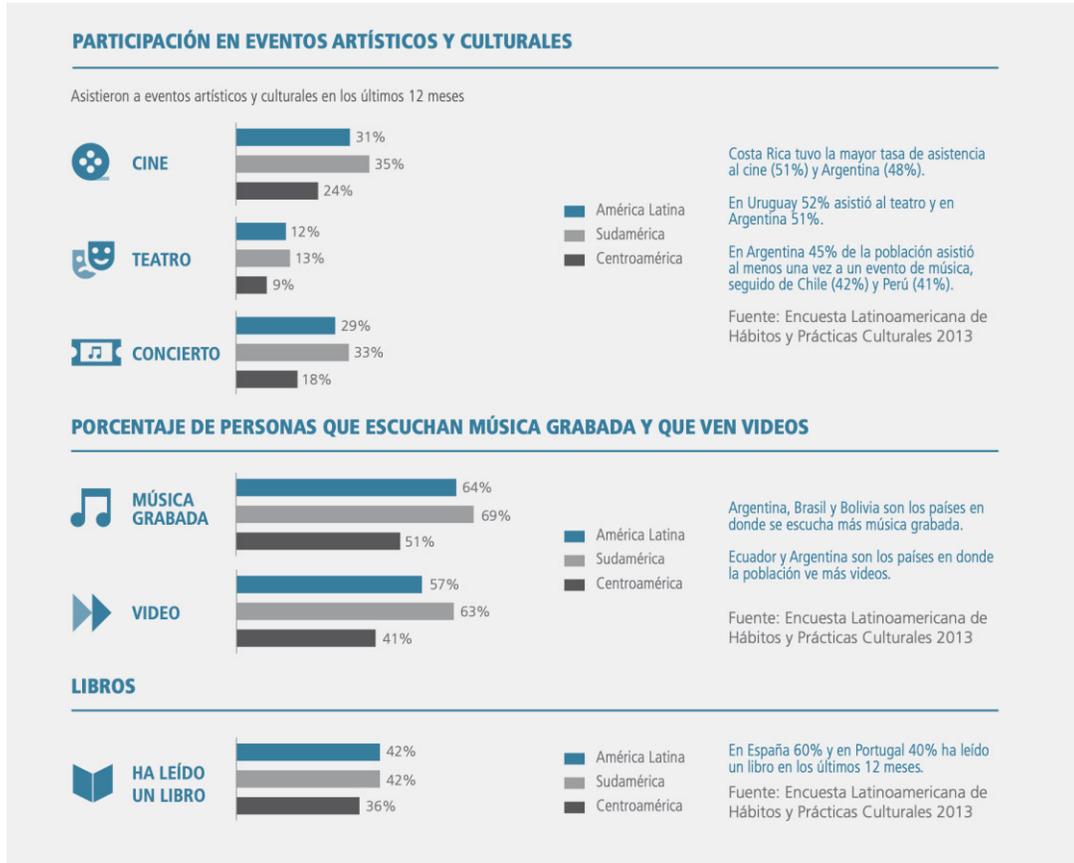
Tabla 5.5: Consumo de bienes culturales y creativos en Iberoamérica ⁵³

Consumo de bienes culturales y creativos	América Latina	Centro América	Consumo de bienes culturales y creativos	América Latina	Centro América
Cine	29%	18%	Videos	64%	51%
Conciertos	31%	24%	Libros	42%	36%

⁵⁶ OEI (2016). [Estudio comparativo de cultura y desarrollo en Iberoamérica: Estado de las políticas públicas y aportes para el fortalecimiento de las economías creativas y culturales](#)

Música grabada	57%	41%	Teatro	12%	9%
----------------	-----	-----	--------	-----	----

Figura 5.1: Consumo de bienes culturales y creativos en Iberoamérica ⁵³

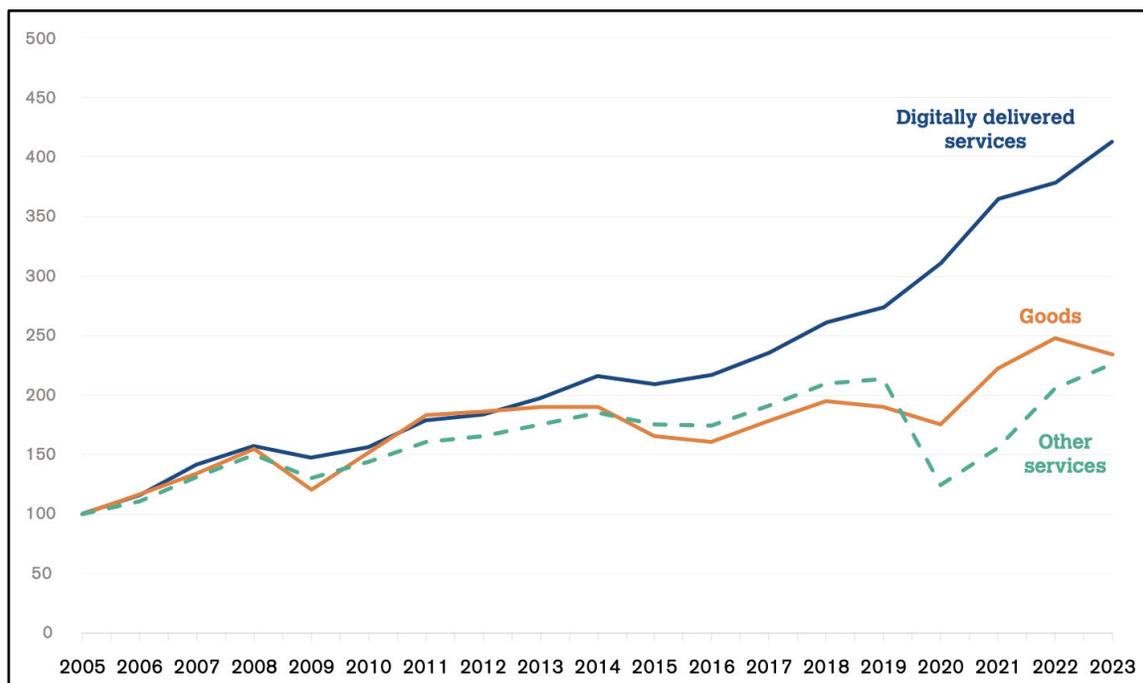


9. Por otro lado, las ICC son parte de la explosión de exportaciones de servicios digitales en el mundo.

La exportación de servicios a nivel mundial está sufriendo un boom de crecimiento en los últimos 15 años, con tasas de incremento anual promedio del 10% durante la última década, según lo ha vuelto a reportar la Organización Mundial del Comercio (OMC) en abril de 2024 (ver gráfico 5.15)⁵⁷

⁵⁷ OMC (2024). [Global Trade Outlook and Statistics](#)

Gráfico 5.15: Exportaciones mundiales de servicios digitales (2005 - 2023)



Fuente: OMC (2024). *Global Trade Outlook and Statistics*. (Índice 2005 = 100)

La magnitud del fenómeno ha implicado que el valor de las exportaciones de servicios ha pasado a representar niveles del casi 40% del comercio global (servicios + bienes), en comparación a niveles del 30% pre pandemia COVID-19⁵⁸ (ver tabla 5.6).

Tabla 5.6: Niveles aproximados del peso de exportaciones de servicios sobre el comercio total (servicios + bienes) global

Pre pandemia Covid-19	Post pandemia Covid-19
30%	40%

Fuente: OMC (2024). *Global Trade Outlook and Statistics*.

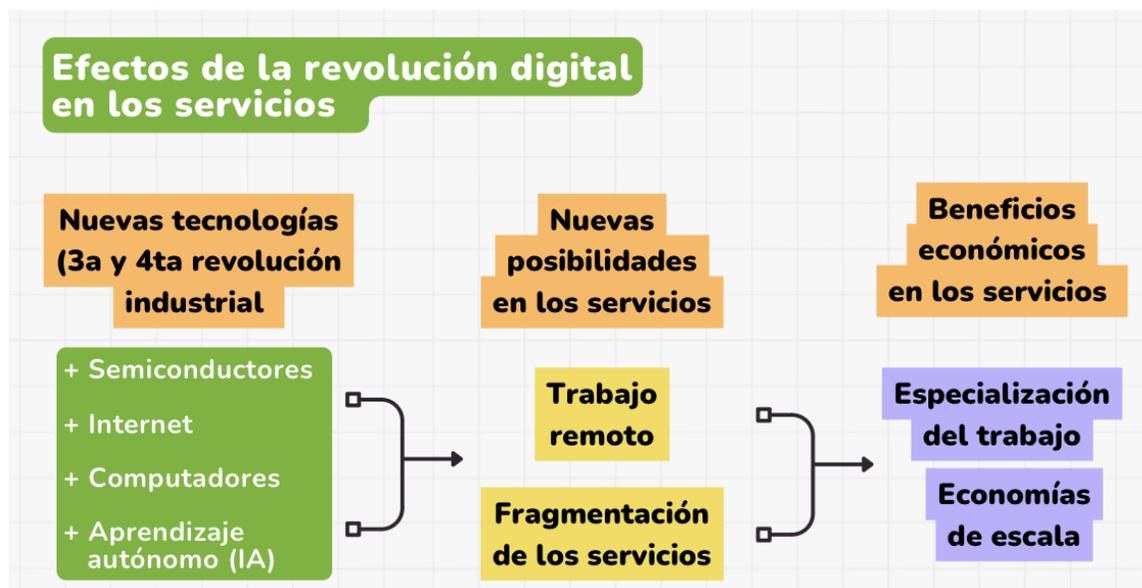
Este boom de servicios está explicado, en gran proporción, por la transformación tecnológica de las economías, la cual aporta 2 nuevas posibilidades a muchos de los servicios proveídos en el mundo: (a) el trabajo remoto y (b) la fragmentación de una actividad de servicio en tareas esparcidas geográficamente como los servicios de empresa tercerizados o los servicios bancarios en línea⁵⁹ (ver figura 5.2).

⁵⁸ OMC (2024). [Global Trade Outlook and Statistics](#)

⁵⁹ FMI (2017). [Las exportaciones de servicios abren una nueva vía hacia la prosperidad](#)

Como lo ha planteado el FMI (2017), estas nuevas posibilidades en la “transabilidad de los servicios” produce que la productividad de los servicios puede favorecerse de dos beneficios económicos: (a) la especialización del trabajo (una división del trabajo más fina) y (b) el de las economías de escala (costos unitarios de producción decrecientes), tal y como sucedió en el caso de los bienes con la industrialización (primera revolución industrial) y la producción en masa (segunda revolución industrial en 1870-1920s).

Figura 5.2: Efectos de la revolución digital en la exportación de servicios



Fuente: Elaboración propia a partir de FMI (2017), *World Trade in Services* y WEF (2016), *La Cuarta Revolución Industrial*

Estos servicios digitales abarcan una amplia gama de actividades, desde servicios médicos, reparación de aeronaves, turismo, empresariales/TIC hasta los culturales y creativos como emisión en continuo (streaming) de música y vídeo, juegos en línea, publicidad digital, animación 2D/3D, la enseñanza a distancia, entre otros.

Así, la digitalización de los servicios culturales y creativos también se ha convertido en la principal tendencia y motor de las ICC en los últimos 15 años, al permitir atender con servicios culturales y creativos a las economías desarrolladas de forma remota y fragmentada desde regiones como Asia y Latinoamérica.

El Salvador y Centroamérica no han sido ajenos a este crecimiento de exportación de servicios, reportando El Salvador un incremento de las mismas del 16% anual (promedio) en la

última década (2010-2022)⁶⁰ y la región, un 6% anual (promedio) (2012-2022)⁶¹. (En contraste, las exportaciones de bienes, tanto de Centroamérica como de El Salvador, crecieron un 4% anual^{62 63} en el mismo período (2012-2022) (ver tabla 5.7).

Tabla 5.7: Crecimiento anual promedio de exportaciones en la última década

Crecimiento anual promedio de exportaciones en la última década			
Servicios			Bienes
Mundo	Centroamérica	El Salvador	
10%	6%	16%	4%

Fuente: SIECA (2023) y El Economista (2024).

Las exportaciones de servicios desde Centroamérica sumaron alrededor de \$39 mil millones en 2022 (45% del total de exportaciones) y los principales rubros exportados desde la región son los viajes (a niveles del 30% del total), transporte (25%), otros servicios empresariales (20%) y TIC (10%) (ver tabla 5.8).

Tabla 5.8: Exportaciones de servicios digitales de los países centroamericanos

Exportación de servicios digitales (en millones de \$ y %, año 2022)		
TOTAL	\$38,810	100%
Viajes	\$11,846	31%
Transporte	\$10,252	27%
Otros servicios empresariales	\$6,768	18%
TIC (Telecomunicaciones, informática e información)	\$3,785	10%
Manufactura sobre insumos físicos	\$3,144	8%
Otros	\$3,015	7%

Fuente: SIECA (2023). Estado actual de la Integración Económica Centroamericana.

⁶⁰ El Economista (marzo 2024), pág 6. [Exportación de servicios: una oportunidad para crear más y mejores empleos](#)

⁶¹ SIECA (2023). [Estado actual de la Integración Económica Centroamericana](#)

⁶² Con dos períodos marcadamente diferentes en niveles de crecimiento pre y post pandemia.

⁶³ Idem.

Las exportaciones de servicios y bienes culturales y creativos en El Salvador podrían rondar los \$450 millones⁶⁴ de dólares anuales (un 6% del total de exportaciones), con exportación de bienes ICC en niveles de \$150⁶⁵ millones (2%) y de servicios ICC de \$300 millones⁶⁶ (4%), esencialmente del sector TIC (ver tablas 5.9 y 5.10).

Estos volúmenes de exportación de servicios culturales y creativos plantean un alto potencial aún desaprovechado por el país y la región centroamericana de cara al boom de servicios digitales en el mundo, y en términos de internacionalización y valor agregado de los servicios de las ICC.

Tabla 5.9: Estimaciones gruesas del peso de las exportaciones de bienes y servicios culturales sobre el total de exportaciones salvadoreñas⁶⁷

% aproximados de bienes y servicios ICC sobre las exportaciones totales (El Salvador, año 2022)		
Bienes ICC	Servicios ICC (esencialmente TIC)	Bienes y servicios ICC
2%	4%	6%
\$150	\$300	\$450
\$ 7,115	\$ 7,115	\$ 7,115

Fuente: Cálculos propios en base a SIECA (2023), MINEC con datos BCR (2023) y página web BCR (2023).

Tabla 5.10: Exportación de bienes y servicios culturales y creativos de El Salvador

Exportación de bienes y servicios culturales y creativos (en millones de \$)	El Salvador		Centroamérica	
	2021	2022	2021	2022
TOTAL	\$472	s.d.	s.d.	s.d.
Exportación de servicios culturales y creativos²⁷	\$323.7	s.d.	s.d.	s.d.

⁶⁴ La clasificación de las exportaciones ICC en términos de bienes o de servicios no está exenta de discusión, y cuya aclaración implica una actualización de los criterios con que se definen las actividades y subsectores. Para contar con un orden de magnitud de las exportaciones se han tomado en esta investigación las fuentes de información más inmediatas disponibles, respectivamente citadas.

⁶⁵ SIECA (2023). [Estado actual de la Integración Económica Centroamericana](#)

⁶⁶ MINEC con base en Banco Central de Reserva (2023). Diagnóstico Sectorial en el Marco del Proyecto Industrias Creativas y Culturales - OMPI.

⁶⁷ BCR (2023). https://www.bcr.gob.sv/comex/ce_comercio_exterior.php

Servicios de telecomunicaciones, informática e información	\$323.5	s.d.	s.d.	s.d.
Servicios personales, culturales y recreativos	\$0.2	s.d.	s.d.	s.d.
Exportación de bienes culturales y creativos ²⁶	\$148	\$164	\$319	\$322
Diseño	s.d.	s.d.	s.d.	\$144
Artesanía	s.d.	s.d.	s.d.	\$87
Edición	s.d.	s.d.	s.d.	\$61
Nuevos medios	s.d.	s.d.	s.d.	\$16
Audiovisuales	s.d.	s.d.	s.d.	\$9
Artes visuales	s.d.	s.d.	s.d.	\$4
Artes escénicas	s.d.	s.d.	s.d.	\$0.3

Fuente: SIECA (2023) y MINEC con datos BCR (2023).

10. Las entrevistas y revisión documental de la presente investigación arrojaron las oportunidades en, al menos, los siguientes sectores de las ICC (ver tabla 5.10).

Tabla 5.10: Sectores culturales y creativos con potencial de crecimiento identificados por la investigación

Publicidad digital	Videojuegos e ilustración	Turismo cultural y naranja
Servicios profesionales (diseño gráfico, contenidos multimedia, fotografía)	Moda y diseño	Desarrollo de software
Animación 2D/3D	Cine y streaming TV	IA, propiedad intelectual

A continuación se presentan algunos de los rasgos principales de estos sectores en el país, características, tendencias, oportunidades o retos a superar.

Publicidad digital

- a) Representa uno de los 3 sectores ICC de mayor volumen de Mipyme+E en el país, y es el sector más grande a nivel latinoamericano (quitando la TV, cuyo desarrollo en el país y Centroamérica es más limitado, dadas las menores economías de escala como en México, Colombia o Brasil).
- b) La industria de la publicidad en El Salvador se encuentra en una fase de transición y crecimiento, influenciada por la transformación digital que se ha acelerado notablemente en los últimos años. Las Mipymes en El Salvador han comenzado a adoptar estrategias de marketing digital, aunque la implementación y el aprovechamiento de estas estrategias aún son limitados. Aunque muchas empresas han abierto cuentas en redes sociales, la mayoría sigue manejando su presencia en línea de manera empírica, sin una estrategia digital bien estructurada, desaprovechando la posibilidad de obtener los beneficios de las herramientas digitales en cada uno de los canales activos e integrándose de manera tal que se aumente el alcance de su propuesta de valor en cada uno de sus eslabones de diseño, producción, venta y postventa.
- c) Las Mipyme+E han logrado establecer una presencia importante en redes sociales y canales de atención al cliente, aunque todavía enfrentan desafíos significativos para incrementar sus ingresos a través de plataformas digitales. A pesar de su actividad en línea, muchas Mipyme+E no han desarrollado modelos efectivos de facturación digital. Además, el sector de servicios de atención especializado para Mipyme+E aún no está plenamente desarrollado, lo que significa que las soluciones actuales no se adaptan adecuadamente a las necesidades y particularidades de este tipo de empresas. Esta situación presenta una oportunidad importante para la creación de mini agencias que puedan atender específicamente a las Mipymes, ya que las grandes agencias publicitarias suelen desinteresarse en este sector por el volumen fragmentado de negocio que estas empresas representan. Por lo tanto, existe un nicho de mercado considerablemente atractivo para emprendedores que deseen ofrecer servicios publicitarios personalizados y asequibles para este sector.
- d) Además, El Salvador se encuentra en un proceso de transición en el que la obligación de integrar la facturación electrónica ha sido gradual, y que requiere programas complementarios de asistencias puntuales para la integración de herramientas digitales en sus procesos administrativos y protocolos contra la evasión fiscal y contra lavado de dinero y otros activos.

e) El sector publicitario en el país a nivel de Mipyme+E presenta 3 tipos de oportunidades:

- **Freelancers:** Personas Emprendedoras que ofrecen producción de contenido publicitario digital al nivel más básico y se conectan a través de plataformas colaborativas con las cadenas globales de producción publicitaria (se desarrolla en el siguiente apartado: Freelancers de servicios profesionales).
- **“Mini” agencias digitales para el mercado de PYME:** Empresas micro o pequeñas que aprovechen el vacío creado por la incursión natural de las Pymes en la publicidad digital pero que no han logrado descifrar la forma efectiva de insertarse en los canales digitales. Muchas de las Pymes encuentran insatisfactorias las actuales soluciones ofrecidas en el mercado para el manejo de redes sociales por pagos (“fees”) mensuales de \$300 a \$500 pero cuya cobertura de eventos y publicidad producida es fría, “plana”, superficial y que no genera incrementos sustanciales en las ventas.
- **Exportación:** Empresas pequeñas o medianas con aspiración de crecimiento pero que no han encontrado para ello un espacio en el mercado local, dominado por pocas agencias de publicidad líderes durante muchos años en el país. De nuevo, el trabajo remoto significa una gran oportunidad de ampliar el acceso a mercados pero requiere inversiones fuertes de dinero y tiempo en prospección comercial. Algunas de ellas lo han intentado y les interesa explorar la oportunidad pero no han logrado sostener en el tiempo los niveles de inversión requeridos para abrir mercados. Este tipo de oportunidad es el que requiere mayores volúmenes de apoyo económico pero puede representar uno de los hitos más grandes de innovación para las ICC y publicidad en la región, aprovechando el momentum de digitalización de los bienes y productos creativos.

f) Algunas agencias digitales encontradas durante el mapeo de oferentes, incluye a las siguientes empresas:

- | | | |
|---|---|---|
| ○ https://plink.solutions/ | ○ https://happypunkpanda.com/ | ○ https://www.pepper-design.net/ |
| ○ https://www.seonetdigital.com/ | ○ https://clickbox.marketing/ | ○ https://vertikal.com.sv/ |
| ○ https://e-mktcompany.com/ | ○ https://agenciadigitalamd.com/ | ○ https://grupo-planb.com/ |
| ○ https://catmedia.com.sv/ | ○ https://www.bysidesv.com/ | ○ www.masdigital.net/ |
| ○ https://lafabrica.agency/ | ○ https://www.bysidesv.com/ | ○ https://www.protocolo360publicidadmarketing.com/ |
| ○ https://grupomarkup.com/ | ○ https://ideaworks.la/sv/ | ○ https://www.instagram.com/addict.sv/ |
| ○ https://pixclan.com/ | ○ https://mint.com.sv/ | ○ https://quodox.io/ |
| ○ https://qtvalga.com/ | | |

- <https://ukiyo.sv/>
- <https://www.genwords.com/>
- <https://branch.com.co>
- <https://adnstudio.com/>
- <https://tropicobrandgrowers.com/>
- <https://kreativa.com.sv/>

g) Dentro de las principales iniciativas en la academia vinculadas al sector, destacan:

- **El Centro de Investigaciones de la ECMH** con las siguientes investigaciones recientes: *Tiktología: Consumo, viralidad, cultura, política y marketing en Tik Tok. Mundos Virtuales: Investigaciones sobre comunicación digital en El Salvador, Vol. 2. YouTube: Vlogs, interacción y comunidades. (ESCRÍBEME) Un libro sobre IA: inteligencia artificial, industrias creativas y educación en comunicación: una mirada desde El Salvador*, entre otros⁶⁸.

Esta universidad destaca por su alto nivel académico, por ser una de las universidades con mayor conexión con la industria publicitaria. Su centro de investigación empieza a destacar por sus investigaciones en el campo de la transformación digital.

- La plataforma del Programa de Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) con el apoyo de DW Akademie y la Cooperación Alemana, en colaboración con la ECMH y UCA con cursos sobre investigación, consumo y análisis de información en los medios digitales. Aunque su enfoque no es especialmente empresarial/Mipyme+E ni publicitario, el expertise comunicacional y académico de sus investigadores puede ser una buena base de exploración de trabajos conjuntos para el sector publicitario⁶⁹.

Servicios profesionales:

Freelancers de diseño gráfico, contenidos multimedia, fotografía, arquitectura y diseño de interiores

- a) Estos servicios representan otro de los grupos más voluminosos de Mipyme+E en las ICC en el país, principalmente a nivel de emprendimientos personales o microempresas (con niveles de venta en los deciles inferiores).
- b) Durante las entrevistas se identificó repetidamente la existencia de generaciones jóvenes de estudiantes (20-25 años) de estas profesiones que han ido aprendiendo de manera autodidacta (o como parte de estudios universitarios) a utilizar software de diseño gráfico, animación, edición de video y fotografía, arquitectura, entre otros a través de videos de Youtube o tutoriales en internet. Muchos de ellos aprendieron a

⁶⁸ <https://monicaherrera.edu.sv/investigacion-institucional/>

⁶⁹ <https://alfabetamedia.org/>

utilizarlos desde su bachillerato. A sus 25 años, algunos de ellos ya cuentan con 7 a 10 años de experiencia en el manejo de software especializado.

- c) Los tipos de servicios profesionales que ofrecen son, por ejemplo, desarrollo de logotipos, línea gráfica, generación de contenido multimedia publicitario (videos, banners, afiches, entre otros). Dentro de los paquetes de Software que suelen aprender a utilizar se encuentran, por ejemplo: Adobe Creative Suite (After FX, Illustrator, Photoshop) o Davinci Resolve (edición de video).
- d) “De hobby a profesión”. Estas personas tienden a seguir al menos 6 fases en el desarrollo de su emprendimiento, descritas en la tabla 5.11

Tabla 5.11: El camino del freelancer en 6 pasos

Fase	Madurez de tecnologías o herramientas digitales
Primera: Adquisición temprana de conocimientos técnicos	Adquieren conocimientos de edición en software como hobby en bachillerato o como parte de sus estudios universitarios.
Segunda: Curiosidad por monetizar su capacidad adquirida	Tienden a dedicar un número de horas intensivas a satisfacer sus deseos de aprendizaje o curiosidad y se les despierta la idea de generar ingresos económicos a partir de lo que van aprendiendo. Muchos de ellos muestran interés por la idea de “ser independientes”. Sus primeros clientes suelen ser negocios locales como restaurantes, hoteles, comercios a quienes les realizan diseños digitales de logos o contenidos (fotografía, video) para sus redes sociales.
Tercera: “Mi primer limitante”: El equipo de trabajo	La primera limitante que enfrentan es contar con un equipo (cámaras, lentes, memorias, luces, entre otros) de calidad mínima profesional para producir el material, que luego editarán ⁷⁰ . Esta limitante la suelen cubrir con ahorros propios o familiares que acumulan hasta comprar algún equipo con estándares mínimos de calidad profesional. .
Cuarta: “Mi primer portafolio”	A partir de sus primeros trabajos, empiezan a generar portafolios digitales para mostrar el tipo y nivel de calidad de sus producciones.
Quinta: “Mis primeras dudas empresariales”	Enfrentan dudas y desconocimiento sobre el desarrollo del producto, criterios para establecer precios y definir un modelo del negocio. También enfrentan dudas sobre los procesos de formalización para contar con facturas comerciales. Aunque, algunos de ellos logran ofrecer sus servicios sin factura como servicios profesionales.
Sexta: Exploración de plataformas internacionales	Algunos de ellos (aunque no demasiados) se han interesado en conocer más sobre plataformas de venta de servicios como freelancers en el extranjero. La mayoría desconoce cuáles son los procesos, estrategias y oportunidades de servicios especializados a los que pueden acceder en estas plataformas.

⁷⁰ Una cámara fotográfica profesional (no comercial) puede rondar unos \$1,000, por ejemplo. Una cámara de cine puede rondar unos \$2,500 (solo el cuerpo sin los lentes). Además de la cámara (cuerpo, lentes), suelen requerir luces, estabilizadores, memorias, entre otros.

e) Algunas características adicionales que presentan estos emprendedores son:

- Algunos de ellos alcanzan ventas brutas de unos \$5 a \$6 mil anuales mientras son estudiantes y de niveles de hasta \$10 a \$20 mil cuando se empiezan a dedicar a tiempo completo en la actividad. Algunos de ellos rechazan ofertas de empleo de unos \$500 mensuales.
- Su residencia puede encontrarse incluso en lugares tan remotos como San José de la Majada, en el interior de Sonsonate, por ejemplo. Esto implica una oportunidad de exploración de desarrollo económico descentralizado, habilitado por el trabajo remoto digital, sobre todo si logran acceder a plataformas de freelance.
- Algunos de ellos manifiestan que las capacitaciones que más les funcionan son las que son específicas al sector que atienden, en contraposición a contenidos muy generales y superficiales.
- Algunos reconocen que el trabajo remoto les podría abrir oportunidades a mercados más grandes porque la logística para comercializar internacionalmente es fácil pero desconocen la forma de acceder, especializarse y operar a través de plataformas de freelance que dan esa oportunidad.

f) En el país existen una matrícula estudiantil de 4 a 5 mil estudiantes de diseño gráfico⁷¹ (más del 80% a nivel de licenciatura y el resto a nivel de técnico, ver tabla 5.12) y promociones de alrededor de 600 graduados al año (400 a nivel de licenciaturas, ver tabla 5.13), que representan el 3% del total de graduados en licenciaturas versus un 13% de licenciaturas en administración de empresas (ver tabla 5.14).

Tabla 5.12: Estudiantes de diseño gráfico a nivel nacional (2021)

Programas de estudio	Femenino	Masculino	Total
Licenciatura	2,353	1,631	3,984
Artes plásticas, opción diseño gráfico	332	189	521
Licenciatura en diseño del producto, artesanal	59	8	67
Licenciatura en diseño estratégico	102	29	131

⁷¹ MINED (2021). [Información estadística de educación superior](#)

Licenciatura en diseño gráfico	1,286	1,009	2,295
Licenciatura en diseño gráfico multimedia	62	67	129
Licenciatura en diseño gráfico publicitario	441	272	713
Licenciatura en diseño gráfico web multimedia	71	57	128
Técnico	385	296	681
Técnico en diseño gráfico	352	270	622
Técnico en diseño gráfico publicitario	24	24	48
Técnico en diseño gráfico web	9	2	11
Total	2,738	1,927	4,665

Fuente: MINED (2021). Estadísticas de Educación Superior

Tabla 5.13: Graduados de diseño gráfico a nivel nacional (2021)

Programas de estudio	Total	Femenino	Masculino
Licenciatura	453	212	241
La Libertad	56	41	15
San Salvador	338	147	191
Santa Ana	59	24	35
Técnico	184	83	101
Chalatenango	4	1	3
San Miguel	18	10	8
San Salvador	162	72	90

Total	637	295	342
--------------	------------	------------	------------

Fuente: MINED (2021). Estadísticas de Educación Superior

Tabla 5.14: Proporción de graduados en licenciaturas en diseño gráfico (2021)

Graduados a nivel de licenciatura, año 2021	No. de graduados	%
Diseño Gráfico	453	3%
Administración de Empresas	2,136	13%
Todas las carreras	16,304	100%

- g) **Arquitectura y diseño de interiores.** El auge del sector inmobiliario en el país ha promovido la visibilización de talento en el subsector de arquitectura y diseño de interiores. El desarrollo inmobiliario en la zona costera y en las ciudades ha permitido que estudios de arquitectura y diseño de interiores se especialicen en la revitalización de los centros históricos, casas de playa, diseño muebles y decoración de interiores estilo “biofílico” para restaurantes, hostales, espacios de alojamiento temporal, entre otros. Esto representa una oportunidad para que el subsector destaque en su capacidad de apuntalar el turismo y la imagen del país.
- h) Las plataformas de freelance a las que pueden acceder son, entre otras:
- <https://www.workana.com/>
 - <https://www.upwork.com/>
 - <https://www.fiverr.com/>
 - <https://www.freelancer.com/>
 - <https://www.freelance.com/>
 - <https://www.peopleperhour.com/>
 - <https://www.guru.com/>
 - <https://99designs.com/>
 - <https://www.taskrabbit.com/>
 - <https://www.simplyhired.com/>
 - <https://www.toptal.com/>
- i) Algunas de las productoras identificadas durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://spaceunityfilms.com>
 - <https://garage-films.com>
 - <https://kreativa.com.sv>
 - <https://www.linkedin.com/in/mexalvarado>
 - <https://www.fastbase.com/countryindex/el-salvador/f/film-production-company>
- j) Algunos de los estudios de fotografía identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:

- <https://spaceunityfilms.com>
 - <https://www.jestradafoto.com/>
- k) Algunos de los estudios de arquitectura identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://www.cincopatasalgato.com>
 - <https://lopezhurtado.com>
 - <https://atelierinversiones.com>
 - <https://www.domaarquitectos.com>
- l) Algunos de los estudios de interiores identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://lerostudio.com/>
 - <https://www.inata.design/>
 - <https://mojemade.com/>
 - <https://chwashington.com/>
 - <https://creacionessv.com/interiorismo/>
 - <https://www.instagram.com/alegria.dstudio/>

Animación 2D/3D

- a) Es una de las industrias ICC con uno de los mayores potenciales de generación de valor agregado económico por su posibilidad de internacionalizar sus servicios a través del trabajo remoto (no sin enfrentar varios retos importantes a superar, los cuáles se describen más adelante).
- b) La industria de la animación en EEUU está proyectada a crecer a una tasa del 10% anual por los próximos 10 años, impulsada por su uso creciente en películas, videojuegos, realidad virtual y aumentada.
- c) En el país existen alrededor de unas 10 a 15 nuevos micro y pequeños estudios de animación (y videojuegos), con ventas de \$100 mil a más de \$1 millón al año (la mayoría quizás en niveles de \$100 mil), fundadas en lapsos de 3 a 10 años, y que han persistido por algún tiempo.
- d) Estos estudios pueden pagar salarios de entrada de unos \$800 dólares mensuales y salarios promedio de unos \$2 mil dólares luego de 2 o 3 años de experiencia, lo que implica una industria de mayor valor agregado que el comercio y servicios en general.
- e) Algunos de las principales dificultades que enfrentan están relacionadas a:
- Acceso a canales internacionales de comercialización
 - Desarrollo del modelo de negocio (mentorías empresariales)
 - Falta de diseñadores y animadores (formación y pasantías en el exterior)

- Altos costos de equipo informático para la producción
- f) Se identifican estas universidades con potencial de vinculación con el sector:
- La UFG abrió carrera de animación digital y videojuegos en 2018 hace 5-6 años y cuenta con una base existente de estudiantes y graduados.
 - UTEC/G'NIUS impulsa la creación de redes de emprendedores/empresas/mentores de base tecnológica como parte del proyecto Iniciativa DINAMICA, financiado por UE.
 - El proyecto OEI/UE podría ayudar a articular y desarrollar una de las (primeras) redes en videojuegos, software y diseño gráfico publicitario
- g) Algunos estudios de estudios de animación encontrados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://modjostudios.tv/>
 - <https://vertexstudio.co/>
 - <http://www.clancompanies.com/>
 - <https://aki.sv>

Videojuegos e ilustración

- a) Es otra de las industrias con potencial natural de integrarse a las cadenas de producción global a través del trabajo remoto. Los mercados de Estados Unidos, Europa, México, Colombia, Argentina y Costa Rica representan algunas de esas oportunidades. Estos mercados tienen crecimientos anuales arriba del 15% en la última década.
- b) Representa el mayor esfuerzo de política pública en ICC de base tecnológica a través de los premios PIXELS de MINEC (2009 - 2018)⁷², con experiencia país acumulada (errores y éxitos).
- c) Existe quizás en el país una base de unos 10 estudios de producción que han perdurado en el tiempo (ventas brutas anuales de \$100 a \$200 mil y empleados fijos de 5 a 10).
- d) El nivel de cooperación entre estos estudios es alto, en particular, se subcontratan mutuamente para el cumplimiento de contratos con empresas extranjeras, dado su aún bajo volumen en capacidad de producción.
- e) Los nichos principales para industrias nacientes son:

⁷² Entrega de fondos no reembolsables por más de \$5 millones a más de medio centenar de startups con premios individuales de \$30 a \$50 mil y contrapartidas del 10%.

- “IP” o propiedad intelectual: Desarrollo de propiedades intelectuales propias (juegos propios que se desarrollan por iniciativa propia y luego se busca comercializarlos)
 - Outsourcing: Desarrollo de videojuegos para terceros (a demanda)
 - “Serious games”: Juegos formativos (educación, cultura, salud)
- f) Algunos de los modelos de negocio son:
- “Work for hire” (sub-contrataciones)
 - Desarrollo y comercialización de la producción
 - “Pitch” de proyectos pre producidos
- g) Los principales eslabones de la cadena global son:
- Estudios de producción
 - Casas de representación (comercialización)
 - Casas de publicación (publishers)
- h) Los montos de inversión para las empresas startups en la industria global pueden rondar los \$200 mil a \$1 millón por proyecto. A los estudios pequeños se les suele llamar “desarrolladores independientes” o “Indies”. Sus niveles de inversión pueden rondar:
- Nivel de entrada (“entry level”) de “indies” de \$200-\$300K para proyectos pequeños
 - “Indies” (“independents”): Más de \$1 millón
 - Indie triple A: Varios millones (menos de \$5)
 - Triple A (requiere nivel de maduración o sofisticación mayor)
 - El costo por minuto de producción puede rondar los \$2 mil.
- i) Los tipos de profesionales que requiere un estudio de animación incluyen:
- Diseñadores o guionistas
 - Desarrolladores o programadores del software
 - Artistas 2D y 3D (ilustradores)
 - Animadores 2D y 3D
 - Probadores de videojuegos
- j) Algunos de los principales retos que se identifican son:
- **Desarrollo de guiones:** Fondar el desarrollo de guiones, que es el punto de partida o de entrada para un proyecto animado. El costo de un guión puede rondar los \$4,000.
 - **Portafolio:** Generación de portafolio (producción de horas de contenido videográfico) para demostrar calidad de los productos y penetrar en el mercado
 - **Volumen:** Alcanzar volumen mínimo de animadores y de producción para atender contratos de empresas extranjeras
 - Enlazarse en la cadena con las casas de representación o de publicación
- k) Algunas de las oportunidades de apoyo que se identifican son:

- Fondear desarrollo de guiones
 - Generación de un portafolio país
 - Fondear productoras para producir los guiones
 - Fondear pichadores y agencias de comercialización
 - Fondear la asociatividad del sector a través de las siguientes actividades:
 - Consejo de desarrollo del cluster de cuádruple hélice⁷³
 - Generación de data y análisis de la industria
 - Pago de una agencia de comercialización para el sector
 - Gestión de pasantías con universidades fuera del país
 - Alfabetizar a actores del ecosistema preseleccionados (banca, funcionarios públicos, universidades, etc)
 - Codiseño con líderes de la industria de algunas de las intervenciones (#Temporada de innovadores”).
 - Sistematización de acceso a fondos (Ibermedia⁷⁴)
- l) Algunas de las oportunidades de vinculación con la academia que se identifican son:
- UFG: A través de su carrera de animación
 - UTEC/GNIUS: Red de emprendedores/estudiantes
 - UJMD: Acceso masivo a estudiantes
 - UDB y ECHM: innovación de punta de calidad
 - Tech park y American Park: parques industriales que alojen a un cluster de los estudios de animación para acceder a incentivos fiscales, entre otros
- m) Algunos estudios de videojuegos encontrados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://modjostudios.tv/>
 - <https://vertexstudio.co/>
 - <http://www.clancompanies.com/>
 - <https://www.framefreakstudio.com/>

Desarrollo de software

- a) En los últimos 10 años han surgido algunas empresas “start up” dedicadas al diseño y desarrollo de software, desarrollo web, desarrollo móvil y soporte dedicado para atender a mercados extranjeros como Estados Unidos, Europa y otros países de América Latina.

⁷³ Fundadores (“founders): Oportunidad de negocio y know how industria
 Gobierno: gestiones, tramitología y fondeo
 Academia: Formación de talento humano y desarrollo de soluciones de mediano plazo
 Cooperación: Fondos y subvenciones

⁷⁴ [Programa Ibermedia](#)

- b) Algunas de estas empresas han logrado establecer redes comerciales con empresas en el extranjero gracias al bagaje profesional e internacional de sus fundadores, y por el otro lado, han logrado conseguir financiamiento privado para escalar sus operaciones.
- c) Si bien el desarrollo de software no es una ICC estrictamente en el sentido creativo o cultural, sus vínculos son estrechos con los servicios y herramientas digitales que las ICC (así como sus fronteras son difusas) (el caso del desarrollo de videojuegos o el diseño gráfico serían algunos de los casos más claros).
- d) Algunas de las barreras del sector incluyen la necesidad de mejorar la infraestructura digital, asegurar un entorno regulatorio favorable que facilite las operaciones internacionales y cubrir inversiones fuertes en misiones comerciales para el establecimiento de redes de clientes en el extranjero.
- e) Uno de los retos crecientes en los últimos años, y que tiene un vínculo directo con la academia, es el déficit en ascenso de desarrolladores de software en el país y la región, así como las crecientes dificultades para las empresas de retener a sus talentos.
- f) La Escuela Superior de Economía y Negocios abrió una ingeniería de diseño de software en 2024 y cuenta con una matrícula en el primer cohorte mayor al resto de sus carreras (economía, derecho, ingeniería industrial). Dentro de los retos identificados por la universidad está el desarrollar en sus estudiantes la capacidad de generación de soluciones tecnológicas que tengan aplicabilidad en las empresas locales y extranjeras. Esto requiere encontrar métodos de colaboración y vinculación entre la ingeniería y empresas.
- g) Algunos desarrolladores de software encontrados durante el mapeo de oferentes, incluye:
 - [ROORS](#)
 - [Applaudo](#)
 - [Elaniin](#)
 - <https://vertikal.com.sv/>
 - [Geekoders](#)
 - [En I-Strategies](#)
 - [Web Informática](#)
 - [Wingman Virtual Assistants](#)

Directores de cine/streaming

- a) Es una industria limitada en el país pero con una proyección de imagen y cultura importante para el país, como lo representa este sector para cualquier industria cultural y creativa de un país.
- b) Se está desarrollando un interés reciente de empresas productoras y distribuidoras de invertir en El Salvador, incluyendo salvadoreños en EEUU con experiencia en la producción y distribución de películas en Hollywood para insertarse en la distribución de streaming con producciones con contenido salvadoreño.
- c) Dentro de algunas de las iniciativas principales, se identifican:
- Productora y distribuidora Premier Entertainment (Elías Axume) se encuentra produciendo al menos 3 películas desde 2020⁷⁵.
 - Angel Studios: una compañía americana (Ohio) se radicó en 2023 en el país para aprovechar localización latinoamericana con cultura similar estadounidense, posicionamiento pro-business del país y política tecnológica de activos digitales para el crowdfunding de la industria cinematográfica.
 - En 2022, el programa Ibermedia, que impulsa el desarrollo de cine fantástico, seleccionó a tres proyectos salvadoreños con el apoyo del Ministerio de Cultura: "Esta es la U" de Josué Daniel Portillo en Codesarrollo de Largometrajes; "Asteroide. La serie" de Ricardo Antonio Barahona y "Motel" de Fabricio Sibrián y Gabriela Cruz en Codesarrollo de Series. Además, el documental "Rota" de El Precipicio Films Cinetiqueta Films (junto con Colombia) fue preseleccionado en la modalidad de Coproducción.
 - En 2022, la secretaría de prensa de presidencia reportó la visita del actor mexicano Rodrigo Vidal para la promoción de un clúster de entretenimiento en el país para generar telenovelas, series, producidas en El Salvador por gente salvadoreña y de exportación mundial. Aunque la iniciativa parece no haber tomado fuerza, es síntoma del potencial interés del país en aprovechar el cine y streaming como ventana cultural del país al mundo.
- d) Los montos de producción de Premier Entertainment, por ejemplo, rondan desde los \$300 hasta al menos los \$1.2 millones de dólares. Buscan contrapartidas del 50%. Algunas otras opciones complementarias de apoyo al sector pueden ser:
- Promoción de los estrenos 2024 - 2026 para posicionar a los talentos salvadoreños involucrados en las películas.
 - Acompañamiento a directores de cine y actores para que monten one-person companies y aprovechen de forma más profesional su involucramiento con productoras y distribuidoras. Por ejemplo: formalización, registro de derechos de propiedad y negociación de regalías.

⁷⁵ [¿Quién es Elías Axume, el productor salvadoreño de "Luciérnagas en El Mozote"? - Noticias de El Salvador](#)

- Becas para escritores y guionistas profesionales para que puedan escribir (durante 6-12 meses) guiones y generar masa crítica de guiones, que son la materia prima de los proyectos cinematográficos.
- Universidades con carreras en producción audiovisual que pueden participar como ejecutores: UJMD, UDB, ECHM, UES, ITCA-FEPADE.
- Algunos directores de cine identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
 - [Arturo Menendez - IMDb](#)
 - [Tatiana Huezo - IMDb](#)
 - [Andre R. Gutfreund - IMDb](#)
 - <https://www.ernestobautista.com/>
 - 88 Milímetros / El precipicio Films

Generadores de contenido digital

- a) El auge de las redes sociales en los últimos 10 años ha favorecido la generación de nuevas formas de consumir bienes y servicios, en la medida que aumentó la oferta de servicios digitales, también aumentaron los canales de difusión y venta de dichos servicios.
- b) Esto ha facilitado que los generadores de contenido se establezcan como una profesión viable al proporcionar una plataforma global, diversas oportunidades de monetización, acceso a herramientas creativas y la capacidad de construir y mantener comunidades de seguidores leales. Esta nueva modalidad de servicio ha transformado la manera en que los bienes y servicios se promueven, haciendo que el marketing digital y el contenido de valor sean más relevantes que nunca.
- c) Al mismo tiempo, por la volatilidad natural de las redes sociales, las Mipyme+E creadoras de contenido se plantean desafíos, como la calidad del contenido, la curaduría del contenido según público, y los modelos de monetización que permitan la sostenibilidad de las mismas.
- d) Un problema central para muchos de los creadores de contenido es que no han logrado desarrollar un modelo de negocio o aliarse con socios comerciales que les permitan transformar sus contenidos creativos también en productos comerciales estructurados que les permitan alcanzar mayores volúmenes de ingresos.
- e) Por otro lado, el dilema del uso de la AI como herramienta principal para la generación de contenido versus la persona creadora también plantea debates actuales sobre las competencias creativas de las personas y la capacidad de los programas de “replicar” las competencias creativas humanas.

- f) Algunos generadores de contenido identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- [INFLUENCERS CENTROAMERICA \(@creatoursv\)](#)
 - [Iván Bustillo \(@littleviejo\)](#)
 - [Historiadoresv \(@historiadoresv\)](#)
 - [La karla y el Roy \(@karla_y_roy\)](#)
 - [Pao y Mafer Cea \(@innova.sv\)](#)
 - [Humberto Pérez sv \(@guanacotoenglish\)](#)
 - [Adam Nochez \(@adamnochez\)](#)
 - [Emerson Bonilla \(@emberboss_\)](#)
 - [GIRLS ON WHEELS SV \(@girlsonwheelssv\)](#)
 - [Gracia Gonzalez \(@gracia.soprano\)](#)
 - Portal Emprendedor, Xochitl Palacios

Diseño y moda

- a) Las empresas de diseño y moda, están dando pasos firmes para su crecimiento, algunas nacen en ferias de emprendedores y acompañadas de programas de apoyo empresarial, con asesorías especializadas, han tomado decisiones relevantes para crecer.
- b) Aun cuando han logrado posicionarse en el mercado nacional, con puntos de venta estratégicos enfrentan retos internos en el control de inventarios, en el marketing digital y el análisis de datos.
- c) Son empresas que han avanzado y que requieren de un impulso adicional para un crecimiento acelerado, pues ya han pasado por una madurez de la empresa que les permite estar ideando su expansión, aunque con retos como los siguientes:
- d) Dos retos son los que destacan en este sector: el **Acceso a Mercados Internacionales**: Las empresas de diseño y moda en El Salvador enfrentan dificultades para acceder a mercados internacionales debido a la falta de redes de distribución y promoción adecuadas. Y el **Financiamiento y Recursos**: La obtención de financiamiento para expandir operaciones, adquirir materias primas de calidad y contratar talento especializado es un reto común. Muchas empresas pequeñas y medianas luchan por obtener el capital necesario para crecer.
- Algunos diseñadores de moda identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- [Sondós El Salvador \(@sondoselsalvador\)](#)
 - [Raquel Arana \(@raquearana\)](#)
 - [Nova Estudio \(@mynovaestudio\)](#)

- [Geraldine Garcias Fashion Designer](#)
- [CARLOS HERRERA \(@carlosherrerasy\)](#)
- [Sofia Aparicio \(@sofiaparic\)](#)
- [Oscar Tadeo \(@tadeo.oscar\)](#)
- [Violeta - Vaiza VAIZA \(@myvaiza\)](#)

IA, blockchain, propiedad intelectual

- a) La integración de tecnologías avanzadas como Blockchain y la Inteligencia Artificial (AI) en las Industrias Culturales y Creativas (ICC) de El Salvador puede catalizar transformaciones significativas al proporcionar un registro descentralizado e inmutable de derechos de autor, asegurando la autoría y protegiendo contra la infracción de derechos, así como permitiendo transacciones transparentes y justas mediante contratos inteligentes.
- b) La AI, por su parte, asiste en la creación de contenido y personalización de ofertas, mejorando la eficiencia y adaptándose a las preferencias de los consumidores. Estas tecnologías facilitan nuevos modelos de negocio como la venta de tokens no fungibles (NFTs) y la creación de plataformas descentralizadas, eliminando intermediarios y aumentando los ingresos para los creadores, posicionando al sector como un motor clave para el desarrollo económico y cultural del país.
- c) Si bien estas tecnologías basadas en blockchain para el registro de la propiedad de bienes digitales como arte digital, música, juegos en línea, videos, aún son incipientes y no existe certeza aún sobre el impacto positivo en la industria a largo plazo.
- d) En ese mismo sentido, activar los mecanismos de propiedad intelectual (PI) tradicionales puede mejorar significativamente la percepción del valor de los bienes y servicios en las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en El Salvador al proporcionar protección legal y exclusividad, lo que asegura que los creadores puedan controlar el uso y distribución de su trabajo, reduciendo prácticas de piratería y aumentando la confianza en la autenticidad de los productos, trazabilidad y rastreo de autor.
- e) Además, registrar obras bajo PI otorga reconocimiento y credibilidad, elevando la calidad percibida y prestigio de los bienes y servicios ICC. Este entorno protegido incentiva la innovación y la creatividad, lo que conduce a una oferta más rica y diversa de productos culturales y creativos, incrementando así su valor en el mercado
- f) Debido a la creación y aplicación de la Ley de Cripto Activos en El Salvador, se ha generado una percepción positiva frente a la implementación de modelos de negocio basado en activos digitales así como la tokenización de activos. (asset tokenization).

- g) Algunos proveedores o iniciativas de IA identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- [ERP AI](#)
 - [TreeCloud AI Laboratory](#)
 - [Elaniin](#)
- h) Algunos proveedores o iniciativas de blockchain identificados durante el mapeo de oferentes, incluye:
- [Koibanx](#)
 - [MIO3](#)

Turismo cultural

- a) El turismo cultural en El Salvador es un sector con gran potencial, gracias a su riqueza histórica y cultural. Las empresas que operan en este ámbito tienen diversas necesidades, desde la capacitación y formación hasta la mejora de la infraestructura y la implementación de tecnologías digitales.
- b) En El Salvador, el turismo cultural es una parte importante del sector turístico, aprovechando su rico patrimonio histórico y cultural. Existen varias empresas y organizaciones que operan en este ámbito, incluyendo agencias de viajes, operadores turísticos y empresas especializadas en eventos y experiencias culturales.
- c) El turismo cultural puede ampliar el alcance de los productos ICC salvadoreños al exterior, creando embajadores culturales que promueven la autenticidad y calidad de estos bienes en sus países de origen. Este intercambio cultural mejora la percepción internacional del valor de los productos salvadoreños, fomentando un mercado global más amplio y consciente de la oferta cultural y creativa del país.
- d) Uno de los subsectores con mayor atractivo es la cocina de autor, aportando una oferta gastronómica única que ofrece tanto propuestas mesoamericanas como fusiones.
- e) Algunas empresas destacadas identificadas durante el mapeo de oferentes, incluye:
- <https://www.mio3.io/>
 - <https://elxolomaiz.com/>
 - [El Salvador Xpedition](#)
 - [Ecomayan](#)
 - [Salvadorean Tours](#)
 - [Dolphins Tour](#)
 - [Sivartour – Centro Histórico](#)
 - <https://ecotourspetate.com/>
 - <https://elxolomaiz.com/>

- <https://tuncolife.com/>
- [Rest. El Mirador de la Giralda \(@elmiradordelagiralda\)](#)
- [La Giralda en La Libertad](#)
- [Epic Tours El Salvador](#)
- [Eco Hotel Árbol de Fuego](#)
- https://www.facebook.com/ecopetatetours/?locale=es_LA

Conclusiones

1. Las ICC en El Salvador y Centroamérica enfrentan una coyuntura histórica inédita.

Las ICC enfrentan un alto potencial de crecimiento exponencial, al estar subrepresentadas dentro del PIB en comparación a otros países de América Latina, y por ser parte natural del boom de exportación de servicios digitales que está experimentando el mundo gracias a la transformación digital.

2. El parque empresarial de empresas culturales y creativas en El Salvador puede rondar las 1,000 empresas.

En donde la mayoría son emprendimientos y microempresas en los sectores de publicidad, actividades profesionales, radio, TIC, entre otros.

3. Esta base empresarial requiere un tratamiento diferenciado para el fortalecimiento de sus procesos de digitalización y/o para el aprovechamiento de las oportunidades de exportación de servicios digitales, incluyendo acciones de política pública en el mediano plazo.

Se identifican 8 sectores ICC con oportunidades y retos muy diferenciados entre sí, que requieren programas de apoyo particulares para atender sus necesidades.

Recomendaciones

Si se toman como criterio prioritario el apoyo a la digitalización de sectores culturales y creativos, se identifican las siguientes recomendaciones:

1. **Se recomienda dividir el mapa de sectores de ICC en base a cuatro categorías estratégicas, cada una con un objetivo de apoyo en su digitalización diferente (ver tabla 5.15), a saber:**
 - **Sectores de alcance masivo**
 - **De base tecnológica para la exportación de servicios creativos digitales**

- De exploración e innovación con tecnologías de frontera
- De promoción de la cultura, imagen del país y de las ICC

La categoría de **alcance masivo** se refiere a los sectores en donde es más probable encontrar mayores volúmenes de empresas, especialmente de emprendimientos y microempresas, incluyendo a jóvenes de 12 a 20 años de edad y nativos digitalmente, que han ido aprendiendo de manera autodidacta a utilizar software de diseño gráficos, animación, edición de video y fotografía, arquitectura a través de videos de Youtube o tutoriales en internet. Acá se identifican los servicios profesionales como diseñadores gráficos, arquitectos, fotógrafos y radios comunitarias.

La categoría de **base tecnológica para la exportación de servicios creativos** se refiere a sectores muy pequeños en volumen aún pero que presentan el mayor potencial de generación de valor económico al insertarse en las cadenas globales de outsource u nearshoring, especialmente en Estados Unidos. Acá se identifican la animación 2D/3D, los videojuegos, la publicidad y la arquitectura.

La categoría de **exploración e innovación con tecnologías de frontera** se refiere a aquellas tecnologías que están a la vanguardia de nuevas formas de creación de bienes culturales y creativos pero que su viabilidad o uso de aplicación aún es incierto y que posiblemente requieren aún varias fases de experimentación. Acá se identifica la inteligencia artificial aplicada al diseño, el arte o la cultura, la realidad virtual (VR) o realidad aumentada (AR) en la industria editorial, y el blockchain para garantizar los derechos de propiedad.

Tabla 5.15: Mapa de sectores ICC en base a categorías estratégicas

	Alcance Masivo	De base tecnológica y alto valor agregado	Exploración e innovación tecnológica		Cultura, proyección e imagen de ICC
Empren dimientos	Freelancers de contenido multimedia y diseño gráfico* (Lo más masivo en occidente y en general observado a nivel mipymes ICC) Fotografía (55% de micros en actividades profesionales relacionadas a ICC) ⁷⁶	Animación 2d/3D para exportación Videojuegos, exportación			
Micro			IA Blockchain para la propiedad intelectual	Publicidad y diseño gráfico Mini agencias para Mipymes (fragmentación de los canales digitales)	Directores de Cine y streaming TV (Productora salvadoreña-americana, cluster entretenimiento del gobierno, Angel Studios) Generación de contenidos (Atomización de la TV con redes sociales, menores barreras de entrada)

⁷⁶ BCR, Directorio de Unidades Económicas (2011/2012)

	Alcance Masivo	De base tecnológica y alto valor agregado	Exploración e innovación tecnológica		Cultura, proyección e imagen de ICC	
	Radio y podcasts (60% de micros en info & coms) <small>77</small> Diseño de moda (De lo más masivo visto en ICC, ejemplo: Cluster SMODA de Conamype)	Software, exportación (Mayor potencial de inserción en cadena global y salarios de valor agregado) Publicidad digital: exportación (Trabajo remoto brinda el potencial)				
Pequeña		Estudios de Arquitectura (Trabajo remoto brinda el potencial)	Libros (Aprendizaje por realidad aumentada y Metaverso)		Música Talentos millennial, spotify e iniciativa de MINEC.	Diseño de moda Diseños de autor Turismo cultural en centro histórico SS y Surf City
Mediana						

Fuente: Elaboración a partir de resultados de entrevistas y grupos focales conducidas por la investigación

La categoría de **proyección e imagen del país e ICC** se refiere a las empresas que se especializan en la creación y gestión de la identidad visual y la comunicación estratégica de las industrias culturales y creativas. Estas empresas juegan un papel crucial en la forma en que los bienes culturales y creativos son percibidos y valorados tanto a nivel nacional como internacional. Incluye agencias de diseño gráfico, estudios de branding, empresas de marketing digital y consultoras de comunicación que desarrollan campañas publicitarias, estrategias de marca y productos visuales que refuerzan la presencia y la competitividad de las ICC en el mercado global. Estas empresas son fundamentales para la construcción de una imagen sólida y atractiva, que no solo atrae al público, sino que también facilita la internacionalización y el posicionamiento estratégico de las ICC.

2. **Crear programas de la mano de una universidad, algunas OSDi y un asocio de empresas para atender durante los próximos 2 años a algunos de los sectores de las ICC acá planteados.**

⁷⁷ BCR, Directorio de Unidades Económicas (2011/2012)

Estos proyectos pueden funcionar como iniciativas de punta de lanza que permitan demostrar estratégicamente el potencial de las ICC en cualquiera de sus cuatro potenciales: a) Alcance masivo (emprendimientos y microempresas), b) exportación de servicios creativos (MYPE), c) innovación de punta o d) proyección de imagen país.

Para el contenido de los programas entre universidad/OSDI, se presentan las siguientes recomendaciones específicas para los siguientes sectores ICC

3. Publicidad digital. Desarrollar un programa con la Escuela de Comunicación Mónica Herrera (a través de sus centros de investigación y de emprendimiento) para el desarrollo de una de las 3 oportunidades en el sector publicitario planteadas en los hallazgos.

Estas tres oportunidades son: a) Freelancers de servicios publicitarios a través de plataformas globales, b) Mini agencias de publicidad para atender a PYME o c) PYMEs de exportación publicitaria. Otra universidad que puede ser evaluada es la Universidad José Matías Delgado por la variedad de sus carreras afines en su Facultad de Ciencias y Artes⁷⁸ (ciencias de la comunicación, diseño gráfico, arquitectura, arquitectura de interiores y la licenciatura en innovación y transformación digital, de reciente creación). También las universidades regionales como UNICAES en Santa Ana pueden ser potenciales aliados, al haber encontrado durante esta investigación⁷⁹ que la generación de contenido multimedia y diseño gráfico digital es la actividad más masiva de las industrias culturales en la región.

4. Freelancers de servicios digitales. Desarrollar un programa de freelancers en servicios profesionales con una o varias de las universidades con carreras en diseño gráfico, contenidos multimedia, fotografía, arquitectura y diseño de interiores para capacitarlos en las formas de acceder a plataformas globales de freelance, estructurar su portafolio y venta de servicios en el extranjero.

Algunas de las universidades que podrían desarrollar el programa por contar con carreras en estos rubros y contar con un centro de innovación o desarrollo tecnológico son Universidad Francisco Gavidia a través de su incubadora de empresas GERMINA⁸⁰ y su Instituto de Ciencia Tecnología e Innovación⁸¹, la Universidad Tecnológica a través de su oficina de apoyo a la innovación G´NIUS⁸², la Universidad Jose Matias Delgado, con C-

⁷⁸ [Carreras - Universidad Dr. José Matías Delgado](#)

⁷⁹ A través de visita in situ con grupos focales, entrevistas a Mipyme+E y a asesores del CDMype alojado en UNICAES.

⁸⁰ [Incubadora de empresas GERMINA](#)

⁸¹ [¿Qué es el ICTI?](#)

⁸² [G´NIUS - UTEC](#)

Emprende⁸³, entre otras. También las universidades regionales como UNICAES en Santa Ana y UGB en San Miguel pueden ser potenciales aliados al haber personas jóvenes y estudiantes masivamente en el interior del país, quiénes solo necesitan tener acceso a internet para empezar a formarse en las diferentes profesiones de estos sectores.

5. Aceleradora de animación 2D/3D y videojuegos. Crear una aceleradora especializada para potenciar la industria de la animación y videojuegos a través de la internacionalización de los servicios y aprovechar el crecimiento sostenido de los servicios digitales remotos.

Esta aceleradora debe brindar algunos de los siguientes servicios: Mentoría empresarial para los fundadores, investigación y desarrollo de fuentes de financiamiento de capitales de riesgo, asesoría y fondeo para la adquisición de hardware y licencias, fondeo para la creación de una masa crítica en el desarrollo de guiones (que son la materia prima de contenidos digitales) y asistencia agresiva durante al menos dos años para el establecimiento de redes comerciales en Estados Unidos, Europa, Costa Rica, México, Colombia, Uruguay o Chile.

La UFG puede ser un aliado a evaluar con su carrera de animación digital y videojuegos. Se recomienda explorar el acompañamiento de una alianza con una universidad extranjera para la transferencia de conocimiento y estándares de calidad acorde a los mercados meta.

6. Desarrollo de software. Crear un programa de UX/UI (experiencia de usuario e interfaz de usuario) y de desarrollo de usos de aplicación del software para empresas.

El programa debe estar orientado a que los alumnos experimenten soluciones de software para problemas reales planteados por empresas. El rol de la universidad será desarrollar una metodología para poder generar conocimiento e investigación aplicada dentro de márgenes de tiempo razonables para las dinámicas rápidas de las empresas. La ESEN es la universidad con la que se puede desarrollar el programa por su interés en construir capacidades prácticas en sus estudiantes.

7. Cine y streaming. Crear un programa de becas para escritores y guionistas profesionales para que puedan escribir (durante 6-12 meses) guiones y generar masa crítica de guiones, que son la materia prima de los proyectos cinematográficos.

Además, se puede apoyar la promoción de los estrenos 2024 - 2026 para posicionar a los talentos salvadoreños involucrados en las películas.

⁸³ <https://www.ujmd.edu.sv/19271-2/>

También se puede dar acompañamiento a directores de cine y actores para que monten one-person companies y aprovechen de forma más profesional su involucramiento con productoras y distribuidoras. Por ejemplo: formalización, registro de derechos de propiedad y negociación de regalías.

Universidades con carreras en producción audiovisual que pueden participar como ejecutores: UJMD, UDB, ECHM, UES, ITCA-FEPADE.

8. Generadores de contenido digital. Crear un programa que capacite a influenciadores digitales que ya cuentan con un nivel considerable de seguidores y desarrollar un modelo de negocio prototipo para el sector.

Este programa debe incluir mentorías y facilitación de redes con actores comerciales vinculados a la televisión y la publicidad que complementen la capacidad creativa de los influenciadores.

El programa también puede sensibilizar a los influenciadores actuales a incorporar elementos de cultura salvadoreña en sus contenidos para darle una proyección de aporte a la sociedad y de promoción de imagen del país.

La ECMH y la UJMD pueden ser dos aliados potenciales para dicho programa. También las universidades regionales como UNICAES en Santa Ana y UGB en San Miguel pueden encontrar nichos innovadores de atención entre población joven con potencial de convertirse en influenciadores regionales.

9. Programa de locutores y podcast. Crear un programa que capacite a locutores de radio en la generación de podcasts y/o en la exportación de servicios de doblaje.

A partir de los hallazgos en el capítulo 4 sobre la fuerte presencia de radios (locales) en la base empresarial de ICC en el país, se recomienda desarrollar un programa gemelo al anterior propuesto (generadores de contenido) que desarrolle los aspectos técnicos y de un modelo de negocio prototipo para que la base de locutores a nivel nacional encuentre nuevas formas de prestar sus servicios, y con un potencial alcance regional o internacional a través de podcast.

El programa también puede incluir la formación técnica y de modelo en negocio para la exportación de servicios de doblaje (siguiendo ejemplos de *Bla Bla Bla Studios* o *Estudios Doble*). Al igual que el programa anterior, la ECHM, UJMD, UNICAES y UGB pueden ser aliados potenciales.

10. Diseño y moda. Crear un programa que potencie empresas MYPE que cuentan con una trayectoria para dar el siguiente paso a una explotación eficiente y efectiva.

Basado en las entrevistas se pudo identificar que existe un gran potencial, que los productos son reconocidos, cuentan con marcas registradas, cada uno de sus diseños registrados, ya están posicionados a nivel local, regional y están siendo demandados a nivel internacional como EEUU y Europa.

Un programa de “Exporta Moda El Salvador” podría contar con 4 componentes: (a) acompañar en el proceso de exportación, gestionado su registro de exportación, acompañando en las condiciones generales de acceso (reglas de origen, certificado de origen, etiquetado), asesorías sobre pasarelas de pago para la exportación, logística de exportación (régimen de exportación, herramientas logísticas, costos, rutas, etc.). (b) un capital semilla para fortalecer sus capacidades para exportar. (c) Promoción de la inteligencia artificial (IA) y análisis de datos tomando como ejemplo a la empresa estadounidense *Stitch Fix*, cuyo modelo de negocio de recomendaciones personalizadas en base a IA está siendo adoptado por marcas colombianas para mejorar la personalización de la experiencia de compra. (Otro ejemplo puede ser *Vue.ai*, utilizada por minoristas para automatizar catálogos de moda, análisis de estilo y personalización de la experiencia de compra). (iv) Desarrollo de desfiles de moda digitales, similar a *Colombiamoda* y *Fashion Week Studio*: Plataforma que organiza desfiles de moda virtuales y físicos, colaborando con diseñadores colombianos para presentar sus colecciones a nivel global.

11. Turismo cultural. Crear un programa que desarrolle una oferta turística de contenido cultural alrededor del centro histórico de San Salvador y Surf City.

El objetivo de la oferta turística debe ser la de transmitir a los turistas e inversionistas internacionales el bagaje cultural del país durante su visita al país, y en particular, en sus visitas al centro histórico y a las zonas costeras del país (Surf City). Esta transmisión de cultura al turismo internacional mejorará la percepción internacional del valor de los productos salvadoreños, fomentando un mercado global más amplio y consciente de la oferta cultural y creativa del país. Dentro de la oferta se incluyen la creación de tours, city tours y programas culturales en el Teatro Nacional, BINAES y hoteles de la zona costera.

12. IA, blockchain y propiedad intelectual. Crear un programa de experimentos o proyectos piloto que desarrollen usos de aplicación práctica de IA o blockchain para las Mipyme+E en algunos de los sectores ICC (ver recomendación 3 del capítulo 4.3 sobre tendencias regionales de tecnologías avanzadas).

Para el desarrollo de estos experimentos pueden explorarse los siguientes aliados estratégicos: a) Empresas grandes a las que les interese desarrollar nuevas soluciones en la cadena de proveedores con la implementación de estas tecnologías, b) Universidades nacionales que aporten equipos de investigación y/o de atención empresarial que ejecuten los experimentos o proyectos piloto (algunas opciones pueden ser UJMD (que ya cuenta con una unidad de propiedad intelectual), ESEN, UCA o UDB por su liderazgo en calidad educativa, c) Una universidad internacional que transfiera metodologías de

investigación aplicadas, d) centros de innovación pueden encargarse de la identificación de universidades o centros de innovación extranjeros que puedan aportar las metodologías de investigación práctica.

13. Recomendaciones de política pública. Explorar el apoyo a actividades críticas para los subsectores de la ICC desde la política pública.

Se destacan las siguientes áreas con mayor potencial de impacto en el crecimiento de los subsectores que pueden ser impulsadas desde las instituciones públicas aliadas del proyecto de OEI/UE.

- a) La alta demanda de fondos no reembolsables para industrias en crecimiento como animación, videojuegos o desarrollo de software.
- b) La necesidad de diseñar mecanismos ágiles y menos burocráticos para la entrega de fondos no reembolsables, así como acompañamiento de los mismos con mentoría empresarial para su mejor aprovechamiento.
- c) Apoyo en el acceso a canales de comercialización en el extranjero.
- d) Función de los programas de apoyo como mecanismo para creación de redes entre las Mipyme+E y vínculos dentro de los ecosistemas.
- e) Oportunidad para diseñar una política de alto nivel de mediano plazo para la promoción de las exportaciones de servicios digitales.

VI. Oferta de servicios de las Instituciones de Educación Superior y vínculos con Mipyme+E

En el presente capítulo se desarrolla un análisis descriptivo (no inferencial) de las respuestas que las 32 Instituciones de Educación Superior (IES) respondieron a través de la encuesta conducida para esta investigación. Este análisis cuenta con mayor detalle que el capítulo 4.4 de las respuestas reportadas por las IES.

Las 32 IES que la completaron se aprecian en la siguiente tabla:

Tabla 6.1: Nombres de las IES que completaron la encuesta

Instituciones de Educación Superior (IES)	
Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios.	Instituto Especializado de Profesionales de la Salud – IEPROES.
Escuela Nacional de Agricultura - ENA.	Instituto Tecnológico de Chalatenango.
Instituto Especializado "Hospital El Salvador".	Universidad Técnica Latinoamericana – UTLA.
Universidad Luterana Salvadoreña - ULS.	Universidad Panamericana – UPAN.
Universidad José Simeón Cañas - UCA.	Instituto Tecnológico Escuela Técnica para la Salud.
Universidad Dr. Andrés Bello.	Escuela Superior de Economía y Negocios – ESEN.
Escuela Especializada en Ingeniería - ITCA-FEPADE.	Universidad Politécnica de El Salvador.
Universidad de Sonsonate.	Instituto Tecnológico Padre Segundo Montes.
Universidad Modular Abierta - UMA.	Universidad de El Salvador – UES.
Escuela Superior Franciscana Especializada - AGAPE.	Universidad Salvadoreña Alberto Masferrer – USAM.
Universidad Evangélica de El Salvador.	Universidad Francisco Gavidia – UFG.
Universidad Don Bosco – UDB.	Universidad Católica de El Salvador – UNICAES.
Universidad Albert Einstein – UAE.	Universidad Gerardo Barrios – UGB.
Escuela Mónica Herrera.	Universidad Pedagógica de El Salvador "Dr. Luis Alonso Aparicio".
Instituto Diplomático "Doctor José Gustavo Guerrero".	Universidad Nueva San Salvador – UNSSA.
Instituto Especializado de Nivel Superior Escuela Militar Capitán General Gerardo Barrios.	Universidad Tecnológica de El Salvador – UTEC.

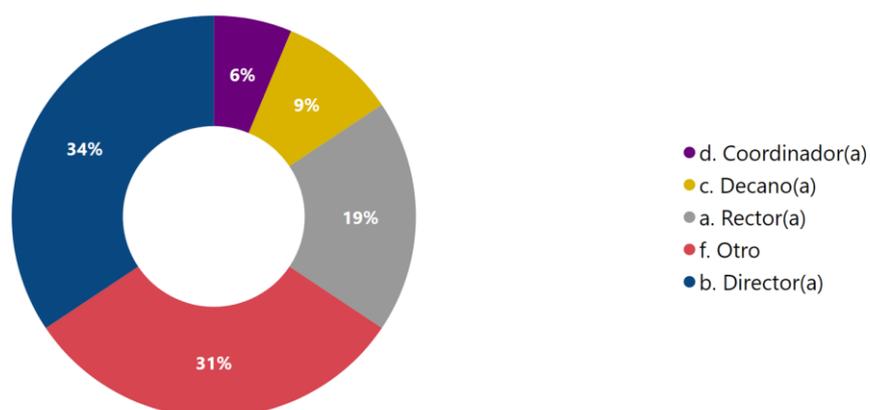
Información general de las IES

El 59% de las personas que respondieron la encuesta en representación de las IES son hombres.

Del total de personas que respondieron, el 19% son rectores y el 34% directores. En el gráfico 6.1 se muestran los diferentes cargos de las personas que respondieron la encuesta.

Gráfico 6.1: Cargo de personas que respondieron la encuesta

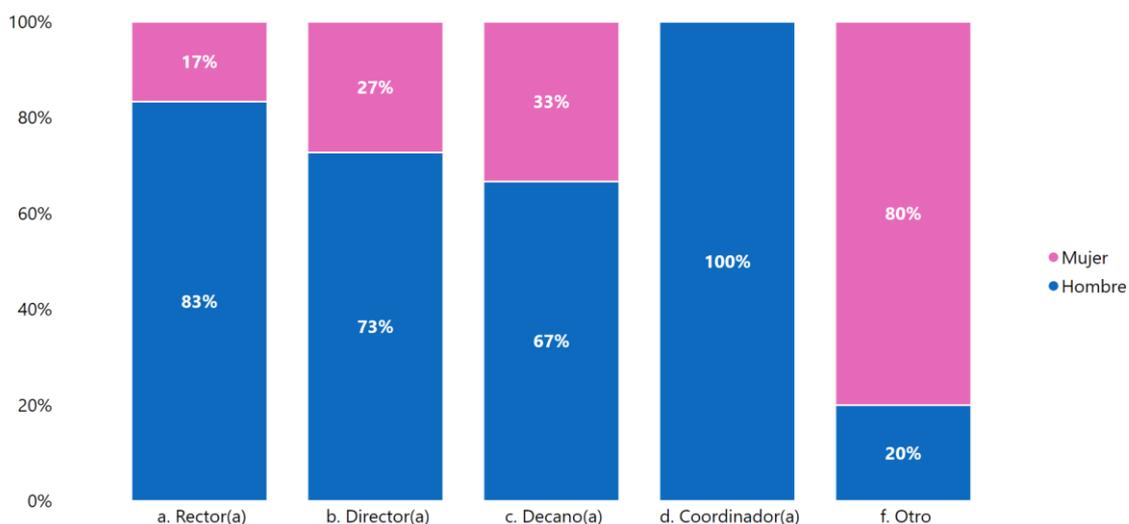
¿Cuál es su cargo dentro de la institución?



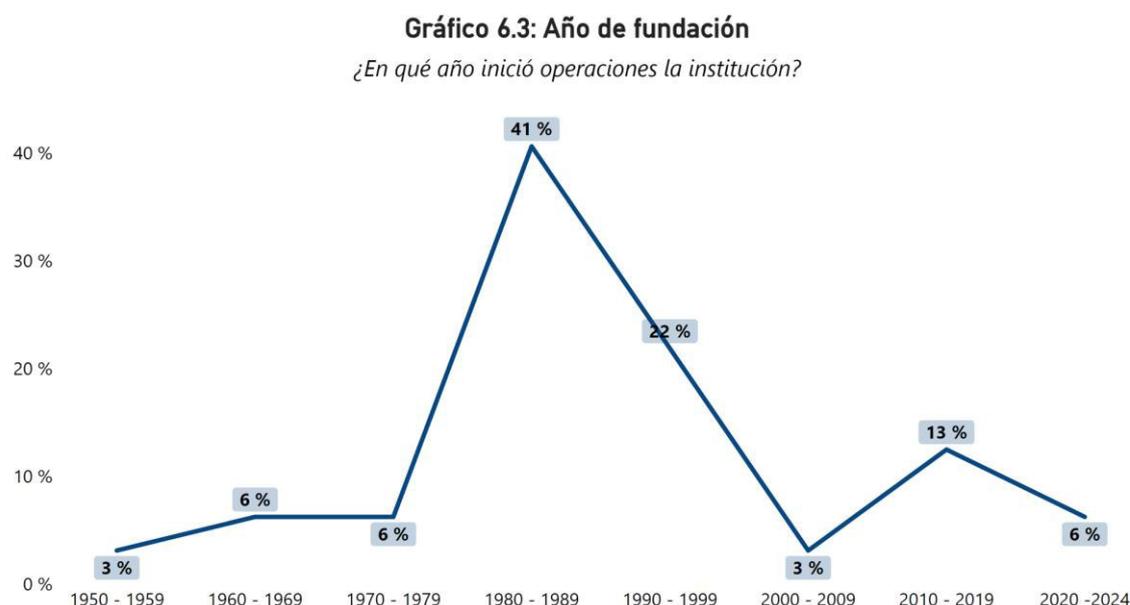
Al comparar la cantidad de hombres y mujeres con cargos altos en las instituciones, los hombres ocupan la mayoría (ver gráfico 6.2).

Gráfico 6.2: Cargos por sexo

¿Cuál es su cargo dentro de la institución?



Las IES fueron fundadas en su mayoría en la década de 1980-1989 (41%) y en la década de 1990-1999 (22%) (ver gráfico 6.3).



Las IES están ubicadas principalmente en el departamento de San Salvador con un 56%, y en el departamento de La Libertad con un 25%. En el gráfico 6.4 se muestra la ubicación de los campus centrales de las instituciones.

El 59% de las Instituciones no poseen otras sedes adicionales al campus central. La ubicación de otras sedes se muestra en el gráfico 6.5.

El departamento de Cuscatlán es el único departamento que no cuenta con campus central, ni sedes de Instituciones de Educación Superior.

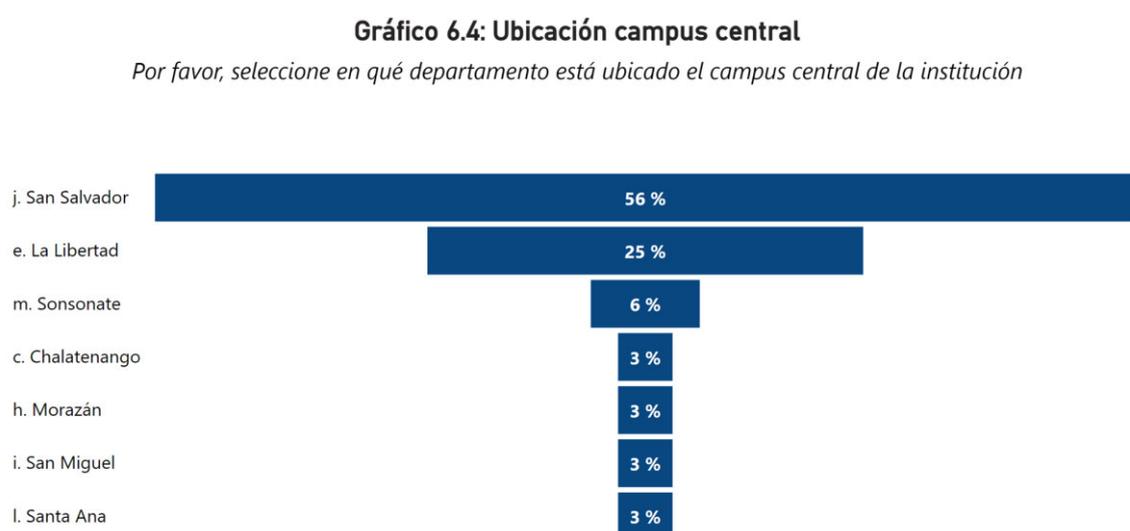
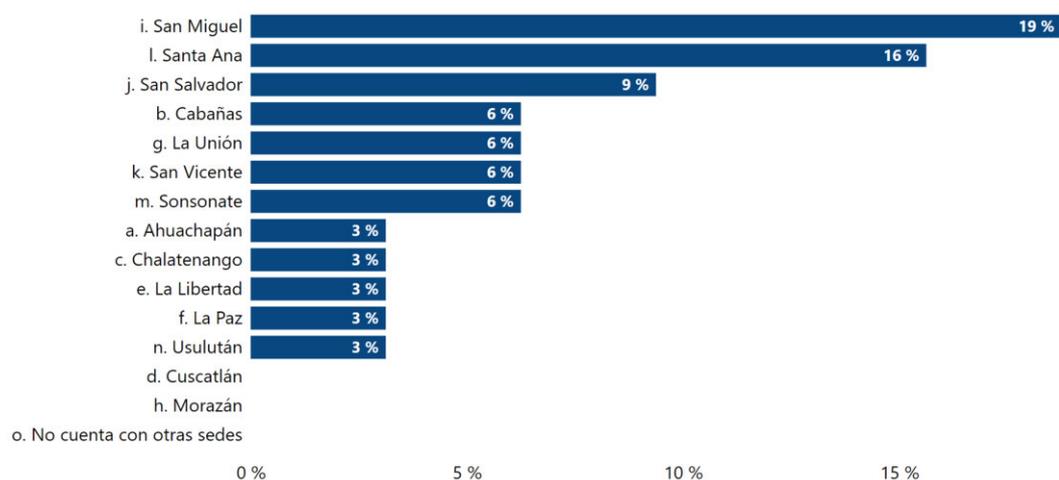


Gráfico 6.5: Ubicación otras sedes

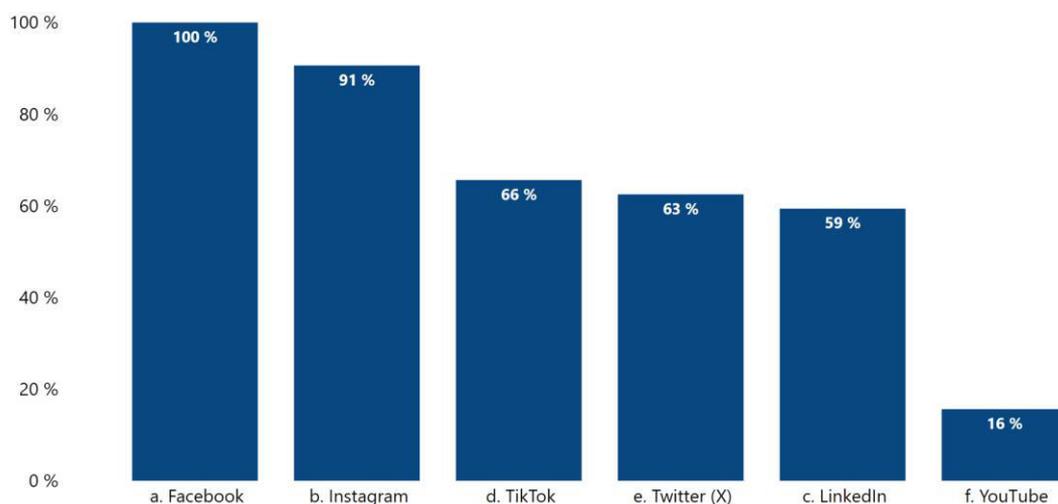
Por favor, seleccione en qué departamento(s) están ubicadas otras sedes de la institución. Seleccione todos los que correspondan



El 97% de las IES cuentan con sitio web de la institución y el 100% están presentes en al menos una red social. La presencia en redes sociales se muestra en el gráfico 6.6.

Gráfico 6.6: Presencia en redes sociales

¿En qué redes sociales está presente la institución? Por favor, seleccione todas las que correspondan

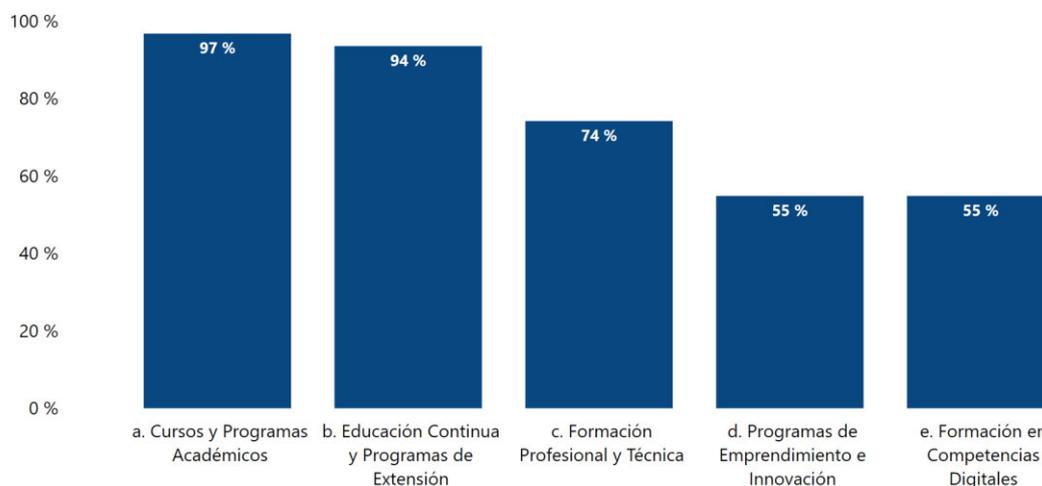


Oferta de servicios

La principal oferta de servicios de formación de las IES son cursos y programas académicos (97%), educación continua y programas de extensión (94%) y formación profesional y técnica (74%). Además, un 55% de las IES ofrece servicios de programas de emprendimiento e innovación, así como de formación en competencias digitales (ver gráfico 6.7).

Gráfico 6.7: Oferta de servicios de formación

¿Cuál es el tipo de oferta de servicios de formación que su institución ofrece? Por favor, seleccione todas las que correspondan



Los principales programas académicos o de formación relacionados a la digitalización ofrecidos por las IES son computación (58%), sistemas informáticos (52%), marketing digital (52%), e-commerce/desarrollo web (42%) y diseño gráfico digital/contenido multimedia (42%).

Marketing digital es el programa con mayor demanda por parte de los estudiantes, de acuerdo con lo manifestado por el 39% de las IES, seguido por software (29%) y sistemas informáticos (29%) (ver gráfico 4.4.5 en el capítulo 4.4).

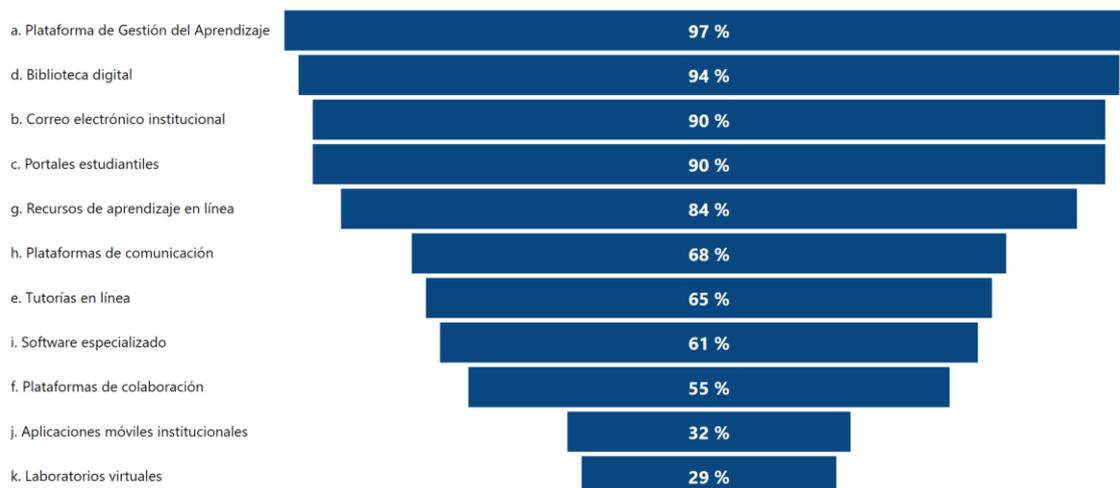
Implementación de servicios digitales para estudiantes

Los servicios digitales más ofrecidos por las IES para sus estudiantes son: plataforma de gestión del aprendizaje (97%), biblioteca digital (94%), portales estudiantiles (90%) y correo electrónico (90%) (ver gráfico 6.8).

En general, las IES están muy digitalizadas en los servicios ofrecidos a los estudiantes; sin embargo, la oferta en servicios digitales como los laboratorios virtuales y aplicaciones móviles institucionales son limitadas.

Gráfico 6.8: Servicios digitales para estudiantes

¿Cuáles de los siguientes servicios digitales para estudiantes ofrece su institución? Por favor, seleccione todas las que correspondan.

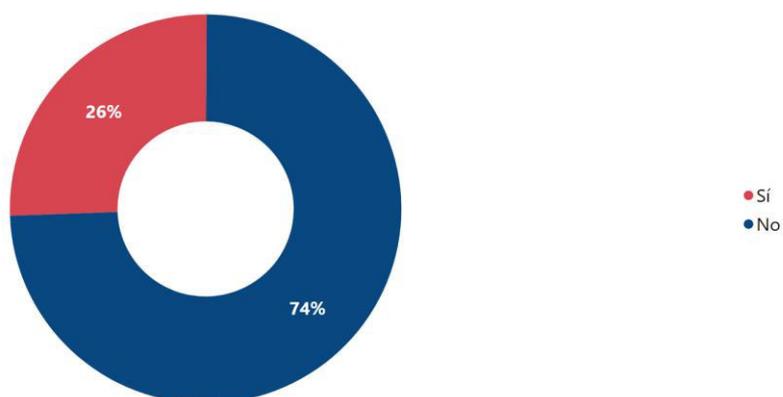


Programas temporales dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES

El 26% de las IES ofrecen programas temporales en formación o asistencia a emprendedores y/o MIPYMES enfocados en servicios de digitalización (ver gráfico 6.9).

Gráfico 6.9: Programas y servicios de digitalización dirigidos a Mipymes+E

¿La institución ofrece algún programa temporal en formación o asistencia para emprendedores y/o MIPYMES enfocado en servicios de digitalización?



Los programas temporales mencionados por las IES se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 6.2: Programas temporales para emprendedores y/o MIPYMES

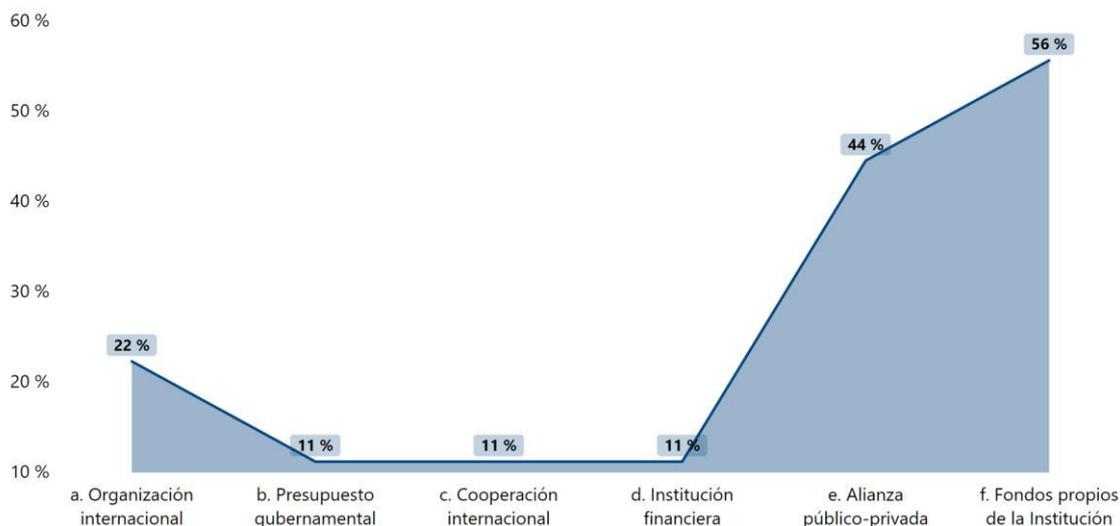
Universidad	Programa Temporal
Universidad Luterana Salvadoreña - ULS	Centro de Acompañamiento para Emprendedores del departamento de Administración de Empresas y Contaduría Pública.
Universidad Dr. Andrés Bello	Curso Marketing Digital.
Universidad Modular Abierta - UMA	Escuela de capacitación Administrativa (ECA).
Universidad Evangélica de El Salvador	Centro de Emprendimiento para la Micro y Pequeña Empresa (CEMYPE).
Universidad Don Bosco - UDB	Dirección de Emprendimiento e Innovación.
Universidad Albert Einstein - UAE	Programa de Emprendedurismo.
Universidad Panamericana - UPAN	Centro de Desarrollo para la Micro Y Pequeña Empresa, CDMYPE / UPAN.
Universidad Francisco Gavidia - UFG	Mi empresa digital.
Universidad Gerardo Barrios - UGB	Centro de Desarrollo para la Micro Y Pequeña Empresa, CDMYPE / UGB.

El 78% de los programas mencionados tienen una duración de menos de un año, mientras que el 22% restante son programas más extensos de al menos 5 años de duración.

En cuanto a las fuentes de financiamiento de los programas temporales en formación o asistencia a personas emprendedoras y/o MIPYMES enfocados en servicios de digitalización, el 56% de las instituciones que los poseen manifiestan que la fuente de financiamiento son fondos propios de la institución. Otras fuentes de financiamiento se detallan en el gráfico 6.10.

Gráfico 6.10: Fuentes de financiamiento de programas temporales

¿Cuál es la fuente principal de fondos para la ejecución del programa?



Vinculación con sector empresarial

El 76% de las IES tiene algún tipo de vinculación con el sector empresarial. Las principales vinculaciones con el sector empresarial son programa de pasantías (84%), proyectos sociales (76%), y programa de becas (72%) (ver gráfico 6.11).

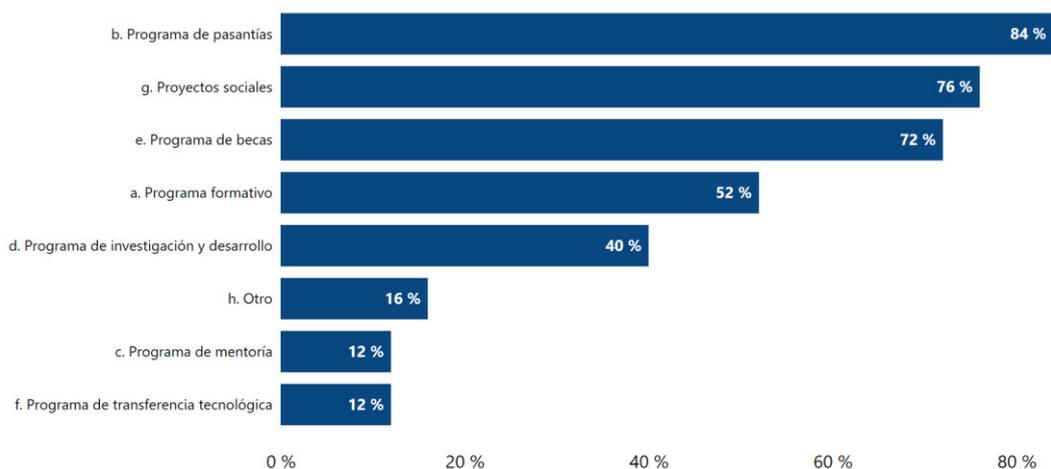
Programas formativos y programas de investigación y desarrollo, son impulsados en menor escala por las IES, 52% y 40% respectivamente, lo que se convierte en una oportunidad de impulsar vinculación con el sector empresarial, aunque no desde la base, ya que poseen un nivel de avance.

Programas de mentoría y programas de transferencia tecnológica son los menos impulsados en las vinculaciones con las empresas (ver gráfico 6.11).

Algunas IES mencionan poseer otras vinculaciones con el sector empresarial, tales como: prácticas profesionales, programas de intermediación laboral, visitas técnicas empresariales y procesos de seminario de graduación.

Gráfico 6.11: Tipos de vinculaciones con el sector empresarial

Especifique por favor el tipo de vinculación que tiene con el sector empresarial. Seleccione todas las que correspondan.



En la tabla 6.3 se muestran las vinculaciones con el sector empresarial manifestadas por cada una de las IES:

Tabla 6.3: Vinculación con el sector empresarial

Universidad	Programas / Iniciativas
Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios	- Programa de pasantías. - Programa de becas.
Escuela Nacional de Agricultura (ENA)	- Programa de becas para que estudiantes de escasos recursos cursen el Técnico Agrónomo.
Instituto Especializado "Hospital El Salvador"	- Programa de becas para cursar Tecnicatura en Química y Tecnicatura en Farmacia.
Universidad Luterana Salvadoreña (ULS)	- Programa de becas para jóvenes de escasos recursos con buen récord académico, financiado por medio de cooperación y fondos propios de la universidad. El programa está regido por el Reglamento de Becas y Cuotas Diferenciadas de la universidad. - Proyecto de establecimiento de producción agrícola con enfoque agroecológico. - Campañas para la reforestación en diversas comunidades a nivel nacional.
Universidad José Simeón Cañas (UCA)	- Investigaciones con base en la demanda de las empresas.
Universidad Dr. Andrés Bello	- Prácticas profesionales y pasantías. - Intercambios académicos. - Proyectos de servicio social. - Asesoramiento para la formulación de programas académicos y planes estratégicos. - Diseño de cursos de educación continua. - Ferias de emprendimiento. - Red de empresarios del sector turístico.

Escuela Especializada en Ingeniería ITCA-FEPADE	<ul style="list-style-type: none"> - Programa de formación dual. - Programa de prácticas empresariales. - Proyectos de desarrollo para la proyección social.
Universidad de Sonsonate	<ul style="list-style-type: none"> - Programa de pasantías para estudiantes de carreras de Ingeniería. - Desarrollo de aplicaciones.
Universidad Modular Abierta (UMA)	<ul style="list-style-type: none"> - Orientación vocacional. - Empleabilidad.
Escuela Superior Franciscana Especializada (AGAPE)	<ul style="list-style-type: none"> - Alianzas para pasantías e inserción laboral. - Gestión de becas para estudiantes.
Universidad Evangélica de El Salvador	<ul style="list-style-type: none"> - Centro de Emprendimiento para la Micro y Pequeña Empresa (CEMYPE). - Bolsa de empleo C-ORIENTA. - Proyecto de crecimiento económico sostenible y desarrollo social en San Salvador y Cabañas.
Universidad Don Bosco (UDB)	<ul style="list-style-type: none"> - Programa gratuito de apoyo a la MIPYME. - Asistencias técnicas. - Consultorías. - Elaboración e implementación de proyectos.
Universidad Albert Einstein (UAE)	<ul style="list-style-type: none"> - Programas de becas financiadas por empresa privada y gobierno. - Apoyo para realización de pasantías por parte de estudiantes. - Apoyo a programas en beneficio del medio ambiente. - Apoyo a programas en beneficio de las personas adultas mayores.
Escuela Mónica Herrera	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de proyectos entre estudiantes y empresas privadas.
Instituto Tecnológico de Chalatenango	<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas profesionales no remuneradas. - Intermediación laboral para estudiantes egresados y graduados. - Visitas técnicas a empresas con el objetivo de que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos a través de los procesos, procedimientos, equipos y maquinarias de la empresa.
Universidad Panamericana (UPAN)	<ul style="list-style-type: none"> - Centro de Desarrollo Empresarial que ofrece servicios de asesoría, asistencia técnica y capacitaciones. - Proceso de Seminario de Graduación, en el que los alumnos egresados de la Facultad de Ciencias Económicas tienen la oportunidad de apoyar a emprendedores y empresarios a través del desarrollo en conjunto de diferentes planes estratégicos. - Proyecto Fomento de la Cultura Empresarial.
Escuela Superior de Economía y Negocios (ESEN)	<ul style="list-style-type: none"> - Pasantías. - Programa de becas. - Desarrollo de proyectos sociales. - Docentes y charlistas del sector privado. - Visitas a empresas.
Universidad Politécnica de El Salvador	<ul style="list-style-type: none"> - Programa formativo para gerentes. - Becas para estudiantes. - Desarrollo de investigaciones en conjunto con la empresa privada.
Instituto Tecnológico Padre Segundo Montes	<ul style="list-style-type: none"> - Programas de pasantías. - Prácticas profesionales. - Servicio social en sector hotelero, restaurantes y construcción.

Universidad Salvadoreña Alberto Masferrer (USAM)	<ul style="list-style-type: none"> - Programa de pasantías a través de convenios con el sector farmacéutico. - Programa de becas a través de convenios con empresas privadas, organizaciones no gubernamentales y fundaciones.
Universidad Francisco Gavidia (UFG)	<ul style="list-style-type: none"> - Incubadora de empresas GERMINA. - Centro de Desarrollo para la Micro Y Pequeña Empresa, CDMYPE / UFG.
Universidad Católica de El Salvador (UNICAES)	<ul style="list-style-type: none"> - Centro de Desarrollo para la Micro Y Pequeña Empresa, CDMYPE/UNICAES.
Universidad Gerardo Barrios (UGB)	<ul style="list-style-type: none"> - Convenios para colaborar en docencia, investigación y proyección social.
Universidad Tecnológica de El Salvador (UTECS)	<ul style="list-style-type: none"> - Convenio con Cámara de Comercio e Industria de El Salvador. - Convenio con la Asociación Salvadoreña de Industriales.

Así mismo, las IES identifican oportunidad de vinculación con el sector empresarial, tal como se detalla en la tabla 6.4.

Tabla 6.4: Oportunidades de vinculación con el sector empresarial

Universidad	Oportunidades
Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de prácticas profesionales. - Implementación de cursos.
Escuela Nacional de Agricultura (ENA)	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación de pasantías para estudiantes.
Instituto Especializado "Hospital El Salvador"	<ul style="list-style-type: none"> - Expansión del programa de becas.
Universidad Luterana Salvadoreña (ULS)	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar proyectos a través de las áreas de responsabilidad social de las empresas en beneficio de la población salvadoreña.
Universidad José Simeón Cañas (UCA)	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliar la oferta de servicios. - Realizar consultorías. - Realizar proyectos de transferencia de conocimientos.
Universidad Dr. Andrés Bello	<ul style="list-style-type: none"> - Convenios para el desarrollo de investigaciones conjuntas. - Desarrollo de ferias de empleo.
Escuela Especializada en Ingeniería ITCA-FEPADE	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación de programas de transferencia tecnológica. - Desarrollo de marco de cualificaciones técnicas.
Universidad de Sonsonate	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de proyectos empresariales.
Universidad Modular Abierta	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de investigación y desarrollo de forma conjunta.
Escuela Superior Franciscana Especializada (AGAPE)	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de programas de formación de acuerdo con las necesidades de la empresa en las áreas de especialidad de la institución
Universidad Evangélica de El Salvador	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo en la inserción laboral.
Universidad Don Bosco	<ul style="list-style-type: none"> - Proyectos de Investigación y Desarrollo
Universidad Albert Einstein	<ul style="list-style-type: none"> - Alianzas para la formación de profesionales con competencias requeridas por el sector empresarial

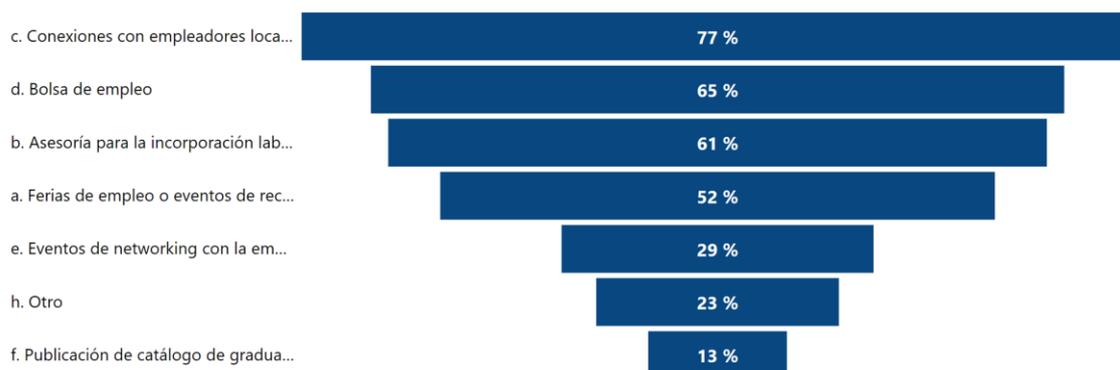
Escuela Mónica Herrera	- Implementación de proyectos de educación dual
Instituto Especializado de Profesionales de la Salud (IEPROES)	- Proveer servicios de desarrollo científico a empresas, a partir de la creación del Centro de Investigación en Salud y Medio Ambiente (CISMA), que se proyecta desarrollar en 2028
Instituto Tecnológico de Chalatenango	- Implementación de programas de transferencia tecnológica. - Implementación de programas de becas. - Implementación de programas de investigación y desarrollo.
Universidad Técnica Latinoamericana (UTLA)	- Diseño de programas educativos, en áreas especializadas, que respondan a las necesidades específicas de las empresas de la región.
Universidad Panamericana (UPAN)	- Promover alianzas estratégicas con la finalidad de fortalecer técnica y financieramente a las MIPYMES.
Instituto Tecnológico Escuela Técnica para la Salud	- Acceso a créditos.
Escuela Superior de Economía y Negocios (ESEN)	- Vinculación con la carrera Ingeniería de Software y Negocios Digitales.
Universidad Politécnica de El Salvador	- Implementación de pasantías. - Desarrollo de intercambios. - Concretización de alianzas estratégicas.
Instituto Tecnológico Padre Segundo Montes	- Implementación de prácticas profesionales y pasantías.
Universidad Salvadoreña Alberto Masferrer (USAM)	- Creación de proyectos de formación, capacitación, investigación y desarrollo, para solventar necesidades puntuales de las empresas, que estén a cargo de estudiantes e investigadores de la institución.
Universidad Francisco Gavidia (UFG)	- Formación de MIPYMES para la transformación digital.
Universidad Católica de El Salvador (UNICAES)	- Desarrollo de pasantías. - Desarrollo de proyectos de investigación. - Inserción laboral para estudiantes. - Proyectos de servicio social.
Universidad Gerardo Barrios (UGB)	- Proyectos de formación continua. - Proyectos de transferencia de conocimiento.
Universidad Tecnológica de El Salvador (UTEC)	- Ferias y Exposiciones.

Por otro lado, el principal apoyo ofrecido por las IES para que sus estudiantes recién graduados se incorporan en el ámbito laboral son las conexiones con personas empleadoras locales (77%), seguidas de las bolsas de empleo (65%) y asesoría para la incorporación laboral (61%) (ver gráfico 6.12).

Entre otros apoyos que las IES manifiestan realizar, están las publicaciones de trabajo interno, los vínculos internacionales para la movilidad laboral y “assessment centers”.

Gráfico 6.12: Apoyos ofrecidos para la incorporación laboral

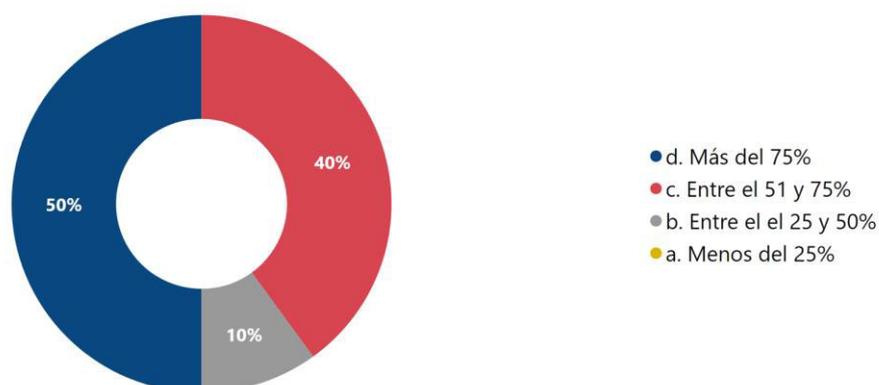
Por favor, seleccione los tipos de apoyo que ofrece la institución para que sus recién graduados se incorporen al ámbito laboral. Señale todas las que correspondan.



Sobre el alumnado que encuentran empleo relacionados al área de estudio, únicamente el 32% de las Instituciones de Educación Superior afirma poseer dichos datos, de las cuales el 50% afirma que más del 75% del alumnado encuentran empleos relacionados al área de estudio (ver gráfico 6.13).

Gráfico 6.13: Alumnos que encuentran empleo relacionado al área de estudio

¿Cuál es ese porcentaje de alumnos estudian programas académicos y que encuentran empleo relacionado al área de estudio?



VII. Oferta y demanda de carreras de estudios superiores de las industrias culturales y creativas

Este capítulo contiene un análisis de las carreras de estudios superiores relacionadas a las industrias culturales y creativas (ICC) que son ofrecidas por las Instituciones de Educación Superior (IES) a nivel nacional. Dicho análisis está basado en los informes de alumnos

matriculados y graduados que forman parte de la información estadística de educación superior que publica anualmente el Ministerio de Educación.

En El Salvador, las IES ofrecen un total de 143 carreras relacionadas a industrias culturales y creativas, distribuidas en múltiples áreas, destacando especialmente en Multimedia y Turismo Cultural (ver gráfico 7.1 y tabla 7.1).

Gráfico 7.1: Cantidad de áreas de carreras por sectores ICC

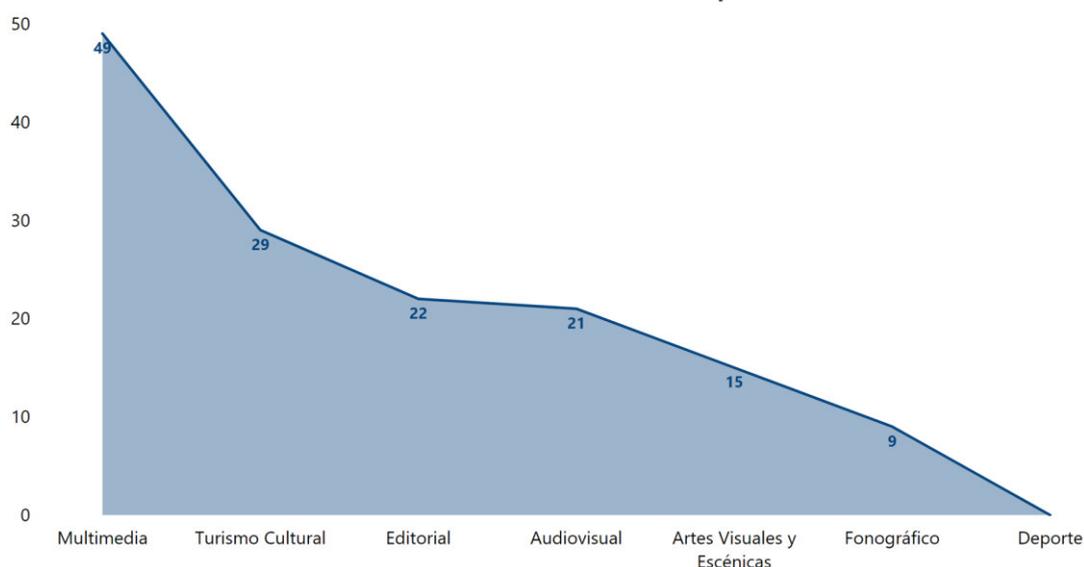


Tabla 7.1: Carreras relacionadas a las industrias culturales y creativas

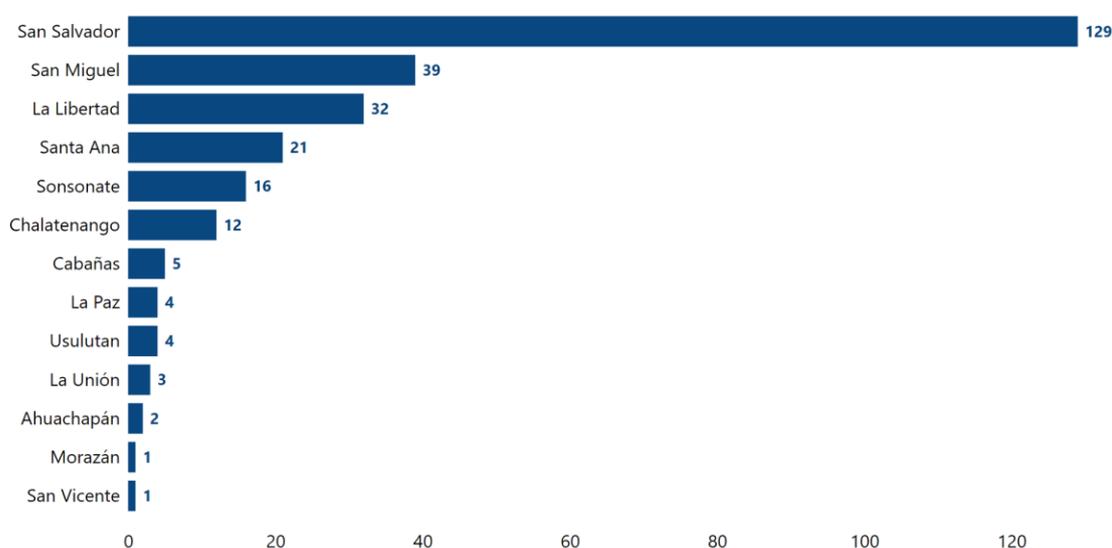
Carreras de Educación Superior		
Administración de Restaurantes	Diseño de Modas	Ingeniería de Soporte Informático
Administración Turística	Diseño de Muebles	Mantenimiento de Computadoras
Animación Digital y Videojuegos	Diseño del Producto Artesanal	Mantenimiento y Reparación de Computadoras
Antropología	Diseño Estratégico	Marketing Digital y Ventas
Antropología Sociocultural	Diseño Gráfico	Marketing Estratégico
Arqueología	Diseño Gráfico Editorial	Marketing Turístico
Arquitectura	Diseño Gráfico Multimedia	Mercadeo
Arquitectura de Interiores	Diseño Gráfico Publicitario	Mercadotécnica y Publicidad
Arquitectura Digital	Diseño Gráfico Web	Multimedia

Artes Dramáticas	Diseño Gráfico Web Multimedia	Música
Artes Liberales	Diseño Industrial y de Productos	Periodismo
Artes Plásticas	Diseño y Desarrollo de Videojuegos	Periodismo Multimedia
Artes Plásticas, opción Cerámica	Electrónica y Comunicaciones	Periodismo y Comunicación Audiovisual
Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico	Empresas Turísticas	Publicidad
Artes Plásticas, opción Escultura	Entornos Virtuales de Aprendizaje	Publicidad y Relaciones Públicas
Artes Plásticas, opción Pintura	Gastronomía	Redes Computacionales
Automatización	Gestión de Bases de Datos	Redes y Tecnologías Informáticas
Bibliotecología	Gestión de Turismo Alternativo	Seguridad Informática
Biblioteconomía y Gestión de la Información	Gestión Estratégica de Hoteles y Restaurantes	Seguridad y Gestión de Riesgos Informáticos
Ciencias de la Computación	Gestión Estratégica de la Comunicación	Sistemas Computacionales
Ciencias de la Comunicación	Gestión Estratégica de Marketing	Sistemas de Computación Administrativa
Comunicación Corporativa	Gestión Tecnológica del Patrimonio Cultural	Sistemas Informáticos
Comunicación Institucional y Periodismo	Gestión y Desarrollo Turístico	Sistemas Informáticos Administrativos
Comunicación Social	Guía de Turismo Bilingüe	Sistemas y Computación
Comunicación y Estrategia Digital	Guía Turístico	Sistemas y Redes Informáticas
Comunicaciones con Énfasis en Idioma Inglés	Hardware Computacional	Tecnologías de Geoinformación
Comunicaciones Integradas de Marketing	Historia	Tecnologías de la Información
Decoración	Hostelería y Turismo	Telecomunicaciones
Desarrollo de Aplicaciones Informáticas	Informática	Telecomunicaciones y Redes

Desarrollo de Aplicaciones Móviles	Informática Aplicada a Redes	Turismo
Desarrollo de Contenidos Digitales y Robótica Aplicada	Infraestructura Redes Informáticas	Turismo Alternativo Sostenible
Desarrollo de Software	Ingeniería de Hardware	Turismo Ecológico y Cultural
Diseño Ambiental	Ingeniería de Software	Turismo Sostenible

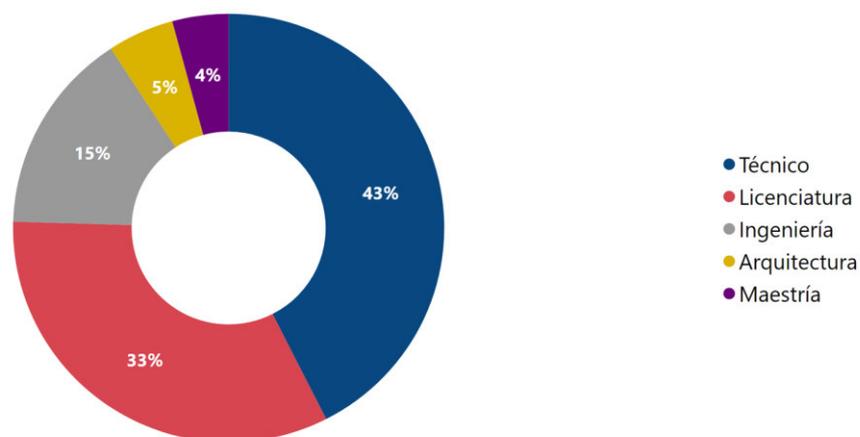
La oferta educativa en las ICC está altamente concentrada en San Salvador, el cual posee la mayor oferta de carreras relacionadas a las Industrias Culturales y Creativas con 129 carreras ofrecidas. San Miguel, La Libertad y Santa Ana son los departamentos que le siguen con 39, 32 y 21 carreras relacionadas a las Industrias Culturales y Creativas ofrecidas, respectivamente (ver gráfico 7.2).

Gráfico 7.2: Oferta de carreras por departamento



El nivel académico principal al que pertenecen las carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas es Técnico (43%) seguido por Licenciatura (33%) e Ingeniería (15%). Las Arquitecturas y Maestrías representan únicamente un 9% entre ambas (ver gráfico 7.3)

Gráfico 7.3: Nivel académico de carreras ICC



Las carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas son ofrecidas por un total de 29 Instituciones de Educación Superior, en sus 46 sedes. La Universidad Francisco Gavidia ofrece un total de 34 carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas, siendo la que mayor cantidad ofrece.

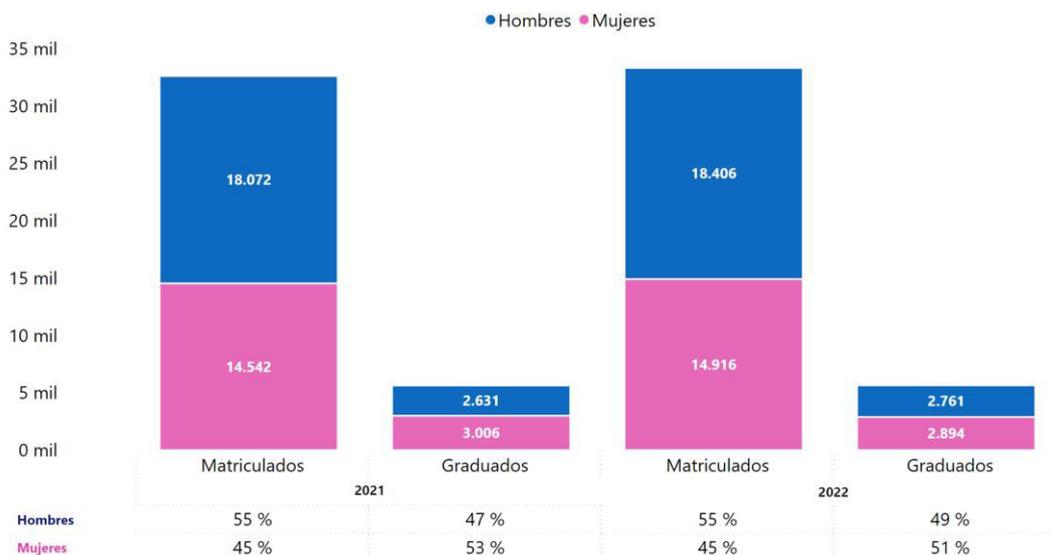
Otras Instituciones de Educación Superior que ofrecen un alto número de carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas son: Universidad Tecnológica de El Salvador (21), Universidad Don Bosco (18) y Universidad de Oriente (15).

En lo que se refiere a la demanda de carreras de relacionadas a Industrias Culturales y Creativas, en el año 2021 y 2022, se matricularon a dichas carreras un total de 32,614 y 33,322 alumnos, respectivamente; de los cuales el 55% fueron hombres y el 45% mujeres.

La cantidad de alumnos graduados en carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas para el 2021 y 2022 fue mucho menor al de los matriculados, siendo 5,637 para el 2021 y 5,655 para el 2022. Este dato nos permite inferir que en los últimos años la demanda de carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas ha crecido exponencialmente (ver gráfico 7.4).

En general, el 55% de los matriculados fueron hombres y el 45% mujeres (ver gráfico 7.4), aunque la distribución de género varía significativamente entre departamentos. Por ejemplo, Ahuachapán y Morazán tienen un mayor porcentaje de mujeres matriculadas, mientras que Usulután y Santa Ana tienen un mayor porcentaje de hombres.

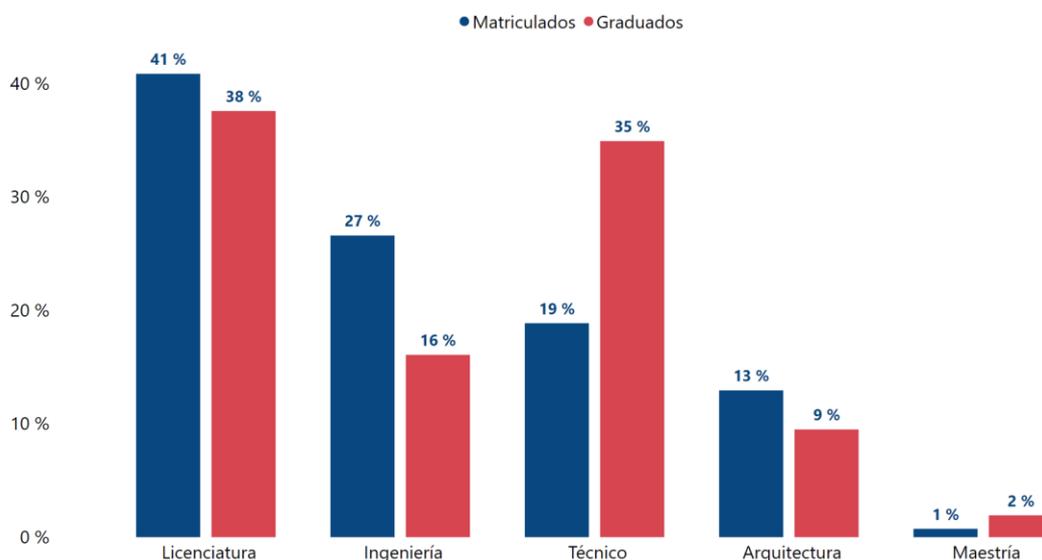
Gráfico 7.4: Alumnos matriculados y graduados en carreras ICC (2021-2022)



Aunque históricamente las carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas eran vistas como técnicas, actualmente hay una creciente oferta en niveles de Licenciatura e Ingeniería, reflejando un cambio en la percepción y demanda de estas áreas.

En el 2022, la cantidad de personas matriculadas en carreras relacionadas a Industrias Culturales y Creativas, el 41% fue en el grado académico de Licenciatura y el 27% en Ingeniería. Para el caso de las personas graduadas, el comportamiento fue diferente, ya que el 38% fue en Licenciatura y el 35% en Técnico (ver gráfico 7.5).

Gráfico 7.5: Alumnos matriculados y graduados según grado académico



Sin embargo, este comportamiento varía entre los diferentes departamentos en los que se ofrecen las carreras de Industriales Culturales y Creativas. A continuación, se presentan

dos tablas en las que se presentan la cantidad de personas del alumnado matriculadas (tabla 7.2) y personas del alumnado graduadas (tabla 7.3) en los diferentes grados académicos, para cada uno de los departamentos:

Tabla 7.2: Personas matriculadas en 2022 por grado académico y departamento

Departamento	Arquitectura	Ingeniería	Licenciatura	Maestría	Técnico
Ahuachapán					42
Cabañas		131	78	5	377
Chalatenango		180	182		265
La Libertad	1,080	1,139	2,093	62	1,067
La Paz					167
La Unión					257
Morazán					90
San Miguel	758	805	735	10	573
San Salvador	1,635	5,753	8,984	164	2,554
San Vicente					12
Santa Ana	839	565	1112	5	295
Sonsonate		63	368		558
Usulután		227	62		30
TOTAL	4,312	8,863	13,614	246	6,287

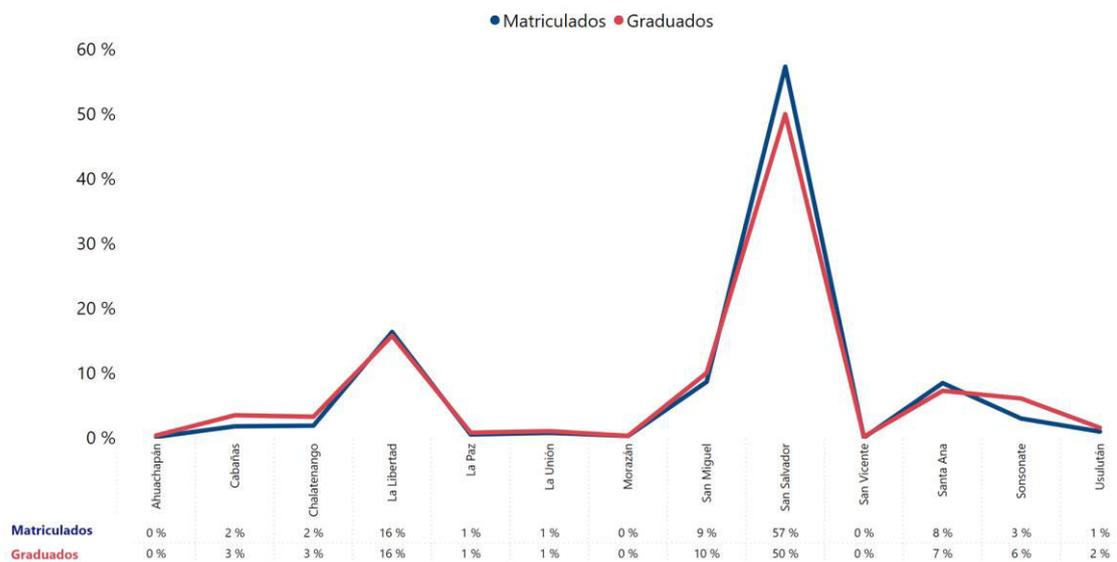
Tabla 7.3: Personas graduadas en 2022 por grado académico y departamento

Departamento	Arquitectura	Ingeniería	Licenciatura	Maestría	Técnico
Ahuachapán					20
Cabañas		21	12		164
Chalatenango		31	60		93
La Libertad	169	72	331	27	292
La Paz					44
La Unión					58

Morazán					17
San Miguel	154	117	131	6	159
San Salvador	145	550	1,342	76	713
San Vicente					10
Santa Ana	69	54	184		103
Sonsonate		26	54		263
Usulután		38	11		39
TOTAL	537	909	2,125	109	1,975

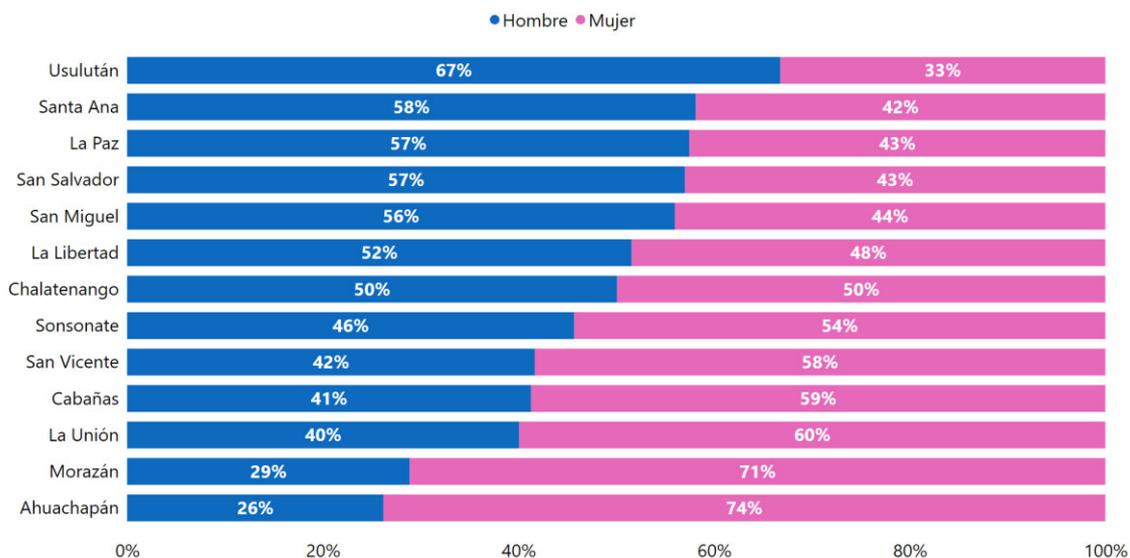
El comportamiento del alumnado de matriculados y graduados en todos los grados académicos y todas las carreras relacionadas a las Industrias Culturales y Creativas, por departamento se muestra en el gráfico 7.6, en el cuales se puede apreciar que tanto el mayor porcentaje de personas matriculadas como de graduadas, se concentra en San Salvador con un 57% y 50%, respectivamente.

Gráfico 7.6: Personas matriculadas y graduadas en carreras ICC por departamento



La cantidad de hombres y mujeres matriculados para el 2022 en carreras relacionadas a las Industrias Culturales y Creativas varía en los diferentes departamentos. En departamentos como Ahuachapán (74%) y Morazán (71%) tienen un porcentaje más alto de mujeres matriculadas, pero departamentos como Usulután (67%) y Santa Ana (58%) tienen un porcentaje más alto de hombres matriculados (ver gráfico 7.7).

Gráfico 7.7: Sexo de alumnos matriculados por departamento



Finalmente, dentro de las tendencias internacionales se observa una creciente demanda en América Latina hacia la especialización en áreas específicas como animación digital, videojuegos, gestión cultural, y marketing digital, entre otras. La integración de tecnologías en las carreras cada vez más se están incorporando elementos de tecnología digital, inteligencia artificial, realidad virtual y aumentada, y otras innovaciones tecnológicas relevantes para las ICC. Además, como buenas prácticas se identifica la tendencia a intensificar la formación en competencias digitales para dotar a las personas estudiantes con competencias digitales avanzadas que son esenciales para el mercado laboral actual⁸⁴.

⁸⁴ <https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/acerca-de/>

VIII. Oferta de servicios de desarrollo empresarial para digitalización de Mipyme

En el presente capítulo se desarrolla un análisis descriptivo (y menos inferencial) de las respuestas que los 63 Oferentes de Servicios de Desarrollo Empresarial para la Digitalización (OSDi) respondieron a través de la encuesta conducida para esta investigación. Este análisis da cuenta con mayor detalle que el capítulo 4.5 de las respuestas reportadas por los OSDi.

Los 63 OSDi que la completaron se aprecian en la siguiente tabla:

Tabla 8.1: Nombres de los OSDi que completaron la encuesta

Oferentes de Servicios de Desarrollo Empresarial para la Digitalización (OSDi)		
Academia Internacional	Creativos de internet	Konecta
ADEL La Unión	Customer Experience School, S.A. de C.V.	Ministerio de Economía de El Salvador
ADEL San Miguel	Escuela Mónica Herrera	Mobile El Salvador S.A. DE C.V.
Asesores para El Desarrollo Empresarial S.A de C.V (AD Empresarial S.A de C.V)	Escuela Mónica Herrera	Momoto Labs
Asociación Aldeas Infantiles SOS San Miguel	Escuela Superior de Economía y Negocios	Niu
Asociación Cámara de Centros de Formación Profesional de El Salvador (CAPRO)	FIAGRO	Oficina de Planificación del Área Metropolitana de San Salvador
Asociación Comunitaria Unida por el Agua y la Agricultura	FINDEX	Plan International
Asociación Fe y Alegría	Fundación de Apoyo Integral (FUSAI)	Productos de mi Finquita
Asociación Voces Vitales El Salvador	Fundación Gloria Kriete	Psintegra El Salvador
Banco Agrícola	FUNDEMAS	Sinergik
BANDESAL	FUSADES	SmartPyme
BCIE	FUSALMO	SNBX

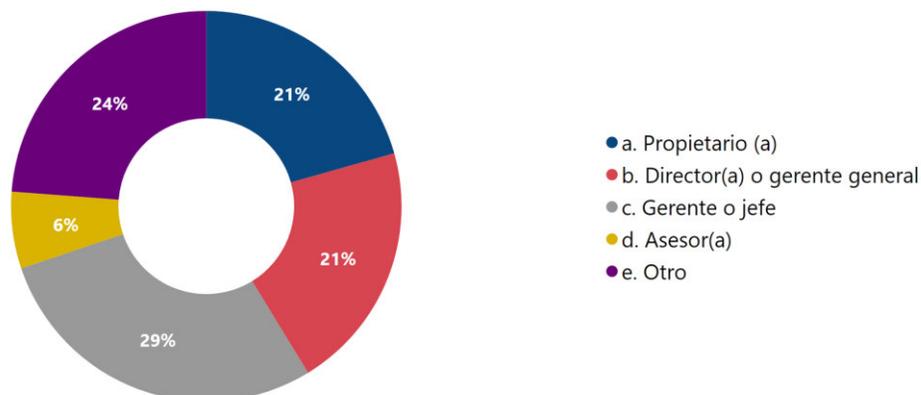
CAPUCOM	GO Consultores	Swisscontact
CASTRO GRANADOS AUDITORES Y CONSULTORES	Grupo Plan B	TreeCloud Technologies LTDA de C.V
CDMYPE - UNICAES	Grupo Rodmar S.A. de C.V.	Universidad Don Bosco
CDMYPE-UNIVO	Impact Hub San Salvador	Universidad Dr. José Matías Delgado
CDMYPE-USO	INNBOX	Universidad Luterana Salvadoreña
CENPROMYPE/SICA	INSERT, innovación con impacto	Universidad Tecnológica
Centro de Fomento de la Innovación y el Emprendimiento de la Universidad de El Salvador (CEFIE-UES)	Instituto Nacional de Capacitación y Formación (INCAF)	Vertex Studio
CG Consultoría Empresarial	Junior Achievement El Salvador	Web Informática S.A DE CV.
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa (CONAMYPE)	Keiming Group	Yellow Desi

Información general

El 54% de las personas que respondieron la encuesta en representación de los OSDi son mujeres. Asimismo, del total de respuestas, el 21% son de las personas propietarias y el 21% de personas que dirigen la institución. En el gráfico 8.1 se muestra la división por cargo de las personas que respondieron la encuesta.

Gráfico 8.1: Cargo de personas que respondieron la encuesta

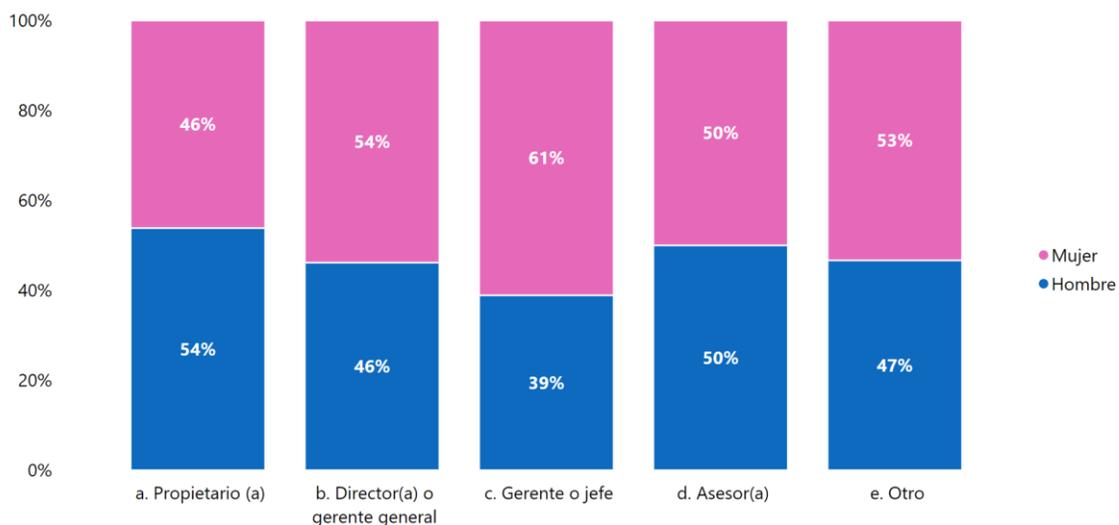
¿Cuál es su cargo dentro de la empresa o institución?



Al comparar la cantidad de hombres y mujeres con cargos altos en las instituciones OSDi, se nota que la participación de las mujeres como propietarias es menor, pero para el caso del cargo de dirección o gerencia general, es superior. En el gráfico 8.2 se muestra la proporcionalidad de sexo en los diferentes cargos.

Gráfico 8.2: Cargos por sexo

¿Cuál es su cargo dentro de la empresa o institución?



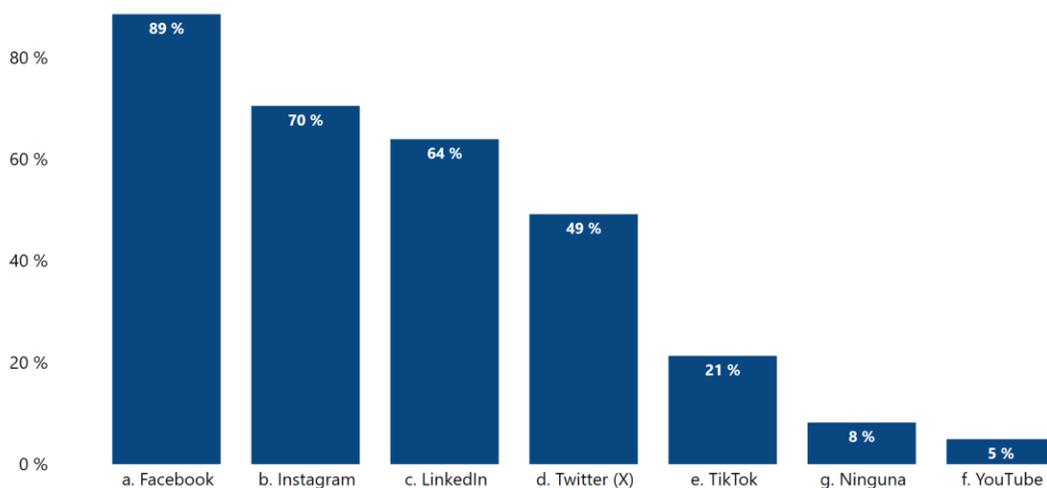
Los OSDi fueron fundados en su mayoría en la década de 2010-2019 (26%) y 2000-2009 (23%) (ver gráfico 4.5.1. en el capítulo 4.5).

Los OSDi están ubicados principalmente en San Salvador (72%) y en La Libertad (16%). El 39% no poseen otras sedes adicionales a la oficina central, sin embargo, existe presencia en los 14 departamentos (ver gráficos 4.5.2. y 4.5.3. en el capítulo 4.5).

El 89% de OSDi cuentan con sitio web de la institución y el 92% están presentes en al menos una red social. La presencia en redes sociales se muestra en el gráfico 8.3.

Gráfico 8.3: Presencia en redes sociales

¿En qué redes sociales está presente la empresa o institución?



Perfil de clientes

Las instituciones OSDi señalan como principales perfiles atendidos a la Pequeña empresa (75%), Microempresas (69%) y Emprendedores (69%) (ver gráfico 4.5.4 en el capítulo 4.5).

En cuanto a los sectores a los que pertenecen las empresas atendidas por las instituciones OSDi, se destaca como principal Comercio, habiendo un 71% de oferentes que lo mencionan, seguido del sector de Tecnologías de la Información y Comunicación (53%), Turismo (42%) e Industrias Creativas y Culturales (41%) (ver gráfico 4.5.5 en el capítulo 4.5).

Oferta general de servicios

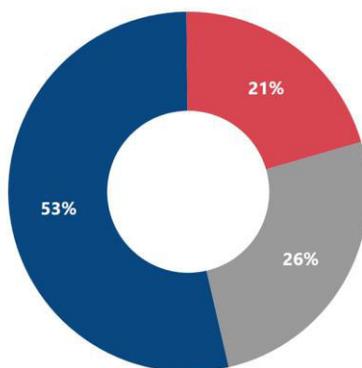
El principal tipo de servicio ofrecido por las instituciones OSDi es la asesoría empresarial seguido de formación, con un 74% y 62% respectivamente, de oferentes que los ofrecen (ver gráfico 4.5.6. en el capítulo 4.5).

El 74% de las instituciones OSDi realizan monitoreo y seguimiento de los resultados obtenidos por las empresas que reciben sus servicios; el 53% lo hace hasta un año después de que finalizó el servicio (ver gráfico 8.4.).

Gráfico 8.4: Seguimiento de resultados

¿Realiza su empresa o institución un monitoreo o seguimiento de los resultados obtenidos por las empresas gracias al servicio recibido?

● a. Sí, hasta 12 meses después de que terminó el servicio ● b. Sí, más de 12 meses después de que terminó el servicio ● c. No



Oferta de servicios de digitalización: Mercadeo y ventas

El 71% de las instituciones OSDi ofrece servicios para actividades en uso de canales digitales; siendo las principales actividades para las que ofrecen servicios la generación de presencia en algún tipo de canal digital, realizar ventas en línea y recibir pagos en línea (ver gráfico 4.5.7 en el capítulo 4.5).

El 78% de las instituciones OSDi ofrece servicios de presencia de marca en Facebook, siendo este el principal canal digital para el que ofrecen servicios de presencia de marca dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES. Otros canales digitales relevantes para los que ofrecen servicios de presencia de marca son: Página Web (62%), Instagram (57%) y WhatsApp (50%). Además, un 10% de las instituciones OSDi, no ofrece servicios de presencia de marca en canales digitales.

Para el caso de los canales digitales para los que las instituciones OSDi ofrecen servicios de invertir en publicidad, un 64% los ofrece en Facebook, siendo este el principal canal digital para el que ofrecen este tipo de servicios. Otros canales digitales relevantes para los que ofrecen servicios de invertir en publicidad son: Instagram (53%), WhatsApp Business (33%) y LinkedIn (24%). Por otra parte, un 22% de las instituciones OSDI, no ofrece servicios para invertir en publicidad en canales digitales.

Un 60% de las instituciones OSDI ofrece servicios de efectuar ventas en WhatsApp Business, siendo este el principal canal digital para el que ofrecen servicios para efectuar ventas dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES. Otros canales digitales relevantes para los que ofrecen servicios para efectuar ventas son: Facebook (53%), Instagram (45%) y Tienda en Línea (33%). Un 26% de OSDi, no ofrece servicios para efectuar ventas en canales digitales (ver gráfico 4.5.8 en el capítulo 4.5).

Las plataformas de pago digitales son la herramienta para cobro y gestión de la relación con clientes para la que más oferentes existen, siendo este ofrecido por el 57% de los oferentes. A este le siguen WhatsApp Business para atender a los clientes (53%) y pagos en línea con tarjeta de crédito o débito (41%). Un 21% de los más OSDi no ofrecen servicios para herramientas de cobro y gestión de la relación con los clientes (ver gráfico 4.5.9 en el capítulo 4.5).

Oferta de servicios de digitalización: Procesos internos y análisis de datos

El manejo de inventarios es la principal actividad de procesos internos para la que los OSDi (40%) ofrecen servicios de digitalización a emprendedores y/o MIPYMES. Otras actividades de procesos internos relevantes para las que los OSDi ofrecen servicios de digitalización dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES son: Sistemas CRM (33%), Control de Costos (33%), Contabilidad (33%) y Manejo de logística y Operaciones del Negocio (33%).

El 19% de los OSDi no ofrecen servicios de digitalización en procesos internos (ver gráfico 4.5.10 en el capítulo 4.5).

La publicidad digital, mercadeo o CRM es la principal actividad para la que las instituciones OSDi (33%) ofrecen servicios de análisis de datos digitales a personas emprendedoras y/o MIPYMES. Otras actividades relevantes para las que las instituciones OSDi ofrecen en el área servicios de análisis de datos digitales son: Manejo de Inventarios (30%), Logística y Operaciones (28%), Recursos Humanos (25%) y Contabilidad y Finanzas (23%).

Un 39% de las instituciones OSDI no ofrece servicios de análisis de datos digitales (ver gráfico 4.5.11 en el capítulo 4.5).

Programas temporales dirigidos a emprendedores y/o MIPYMES

El 35% de los OSDi ofrecen programas temporales en formación o asistencia a emprendedores y/o MIPYMES enfocados en servicios de digitalización. Los programas temporales mencionados por los OSDi son:

Tabla 8.2: Programas temporales enfocados en digitalización

Oferentes de Servicios de Desarrollo Empresarial	Programa Temporal
Asesores para El Desarrollo Empresarial S.A de C.V	Transformación Digital e Innovación
BCIE	Iniciativa DINAMICA II
CDMYPE-USO	Mejoramiento de procesos de compra y venta
CENPROMYPE/SICA	Servicio de Comercio Electrónico para mujeres

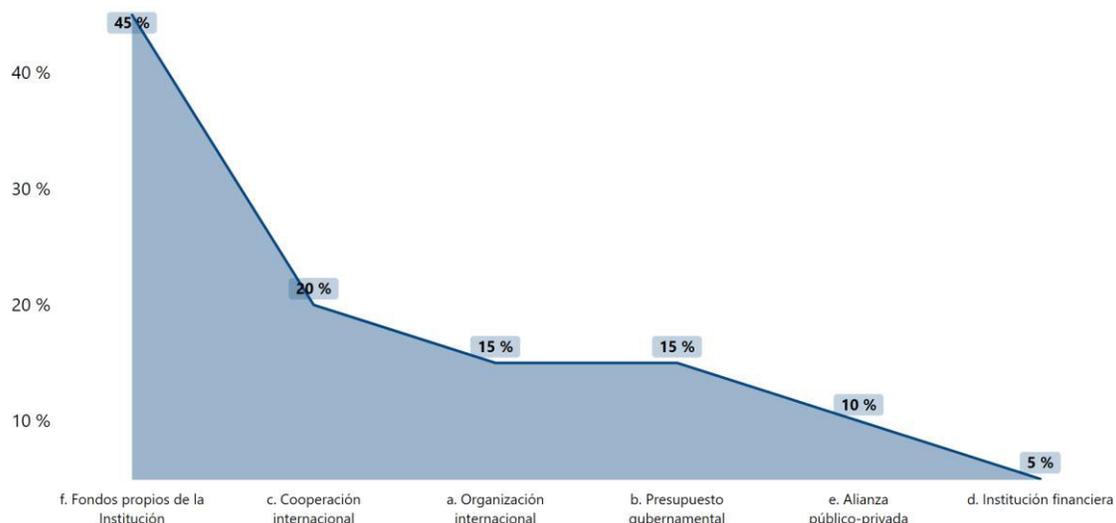
CG Consultoría Empresarial	Desarrollo de estrategia de comercialización digital
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa (CONAMYPE)	E-commerce
Customer Experience School, S.A. de C.V.	HRMS (Human Resources Management System) y ChatVentas (Plataforma omnicanal con CRM)
Fundación de Apoyo Integral (FUSAI)	Programa de activación y aceleración empresarial
Fundación Gloria Kriete	Incubadora FGK
Grupo Plan B	B-Commerce
Impact Hub San Salvador	Acelera Empresaria, EPYME
INNBOX	Comercio Electrónico para Todos - Sube Latam
KEIMING GROUP	SCALE UP TODAY
Ministerio de Economía de El Salvador	E-PYME
SmartPyme	“Impulsadores de desarrollo” y “Mujeres, Negocios y Tecnología”
SNBX	XPANSION
Universidad Don Bosco	Dirección de Emprendimiento e Innovación
Universidad Dr. José Matías Delgado	C-emprende, Centro de Emprendimiento de la UJMD

El 37% de los programas mencionados tienen o tuvieron una duración de menos de 1 año, el 32% entre 1 y 5 años y, el 32% restante son programas más extensos de entre 5 y 10 años de duración. El 26% de estos programas ya cerraron, el 47% finaliza en el 2024 y un 26% cierra entre el 2025 y 2027.

En cuanto a las fuentes de financiamiento de los programas temporales en formación o asistencia a emprendedores y/o MIPYMES enfocados en servicios de digitalización, el 45% de los oferentes los poseen manifiestan que la fuente de financiamiento son fondos propios de la institución. Otras fuentes de financiamiento se detallan en el gráfico 8.5.

Gráfico 8.5: Fuentes de financiamiento de programas temporales

¿Cuál es la fuente principal de fondos para la ejecución del programa?



Retos y oportunidades en la digitalización de las empresas

El 33% de los OSDi, considera que la digitalización de las MIPYMES en el país tomará al menos 5 años en desarrollarse plenamente.

El 44% de los OSDi, considera que las MIPYMES se quieren digitalizar, pero tienen que ordenar o simplificar sus procesos previamente.

El 24% de los OSDi, considera que los programas de apoyo de parte de instituciones públicas y organizaciones sin fines de lucro son la manera más común para que una MIPYMES logre digitalizarse.

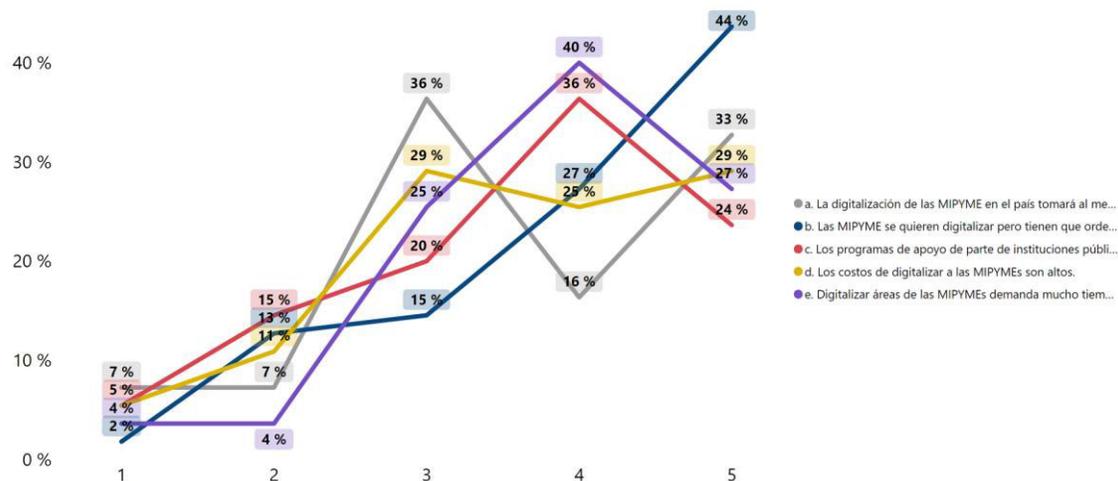
El 29% de los OSDi, considera que los costos de digitalizar a las MIPYMES son altos.

El 27% de los OSDi, considera que digitalizar áreas de las MIPYMES demanda mucho tiempo tanto del director y/o propietario como de sus colaboradores.

En promedio, el 85% de los OSDi, consideran que cada una de las aseveraciones anteriores tienen un nivel de certeza mayor al 60%.

Gráfico 8.6: Consideraciones sobre el nivel de digitalización de las MIPYMES

En una escala del 1 al 5, indique en qué nivel considera ciertas las siguientes frases (1 = nada ciertas, 5 = muy ciertas):



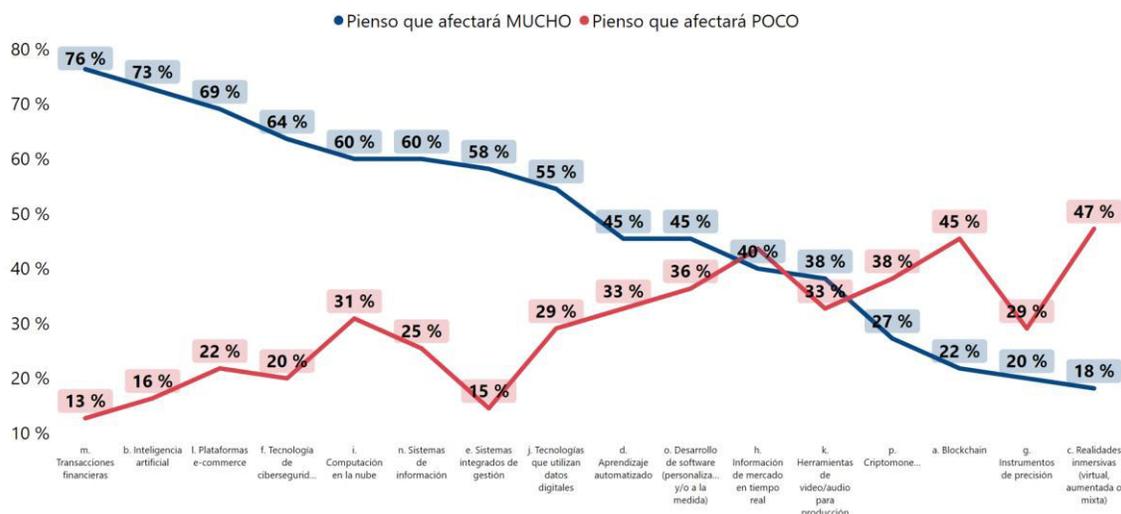
Los instrumentos de precisión son la tendencia digital menos conocida por los OSDi.

Las principales tendencias digitales que los OSDi consideran que más afectarán a las MIPYMES son: transacciones financieras, inteligencia artificial, tecnología de ciberseguridad, computación en la nube y sistemas de información.

Por el contrario, las tendencias digitales que los OSDi consideran que afectará poco a las MIPYMES son: realidades inmersivas, blockchain, información de mercado en tiempo real y criptomonedas.

Gráfico 8.7: Tendencias digitales que afectarán a las empresas

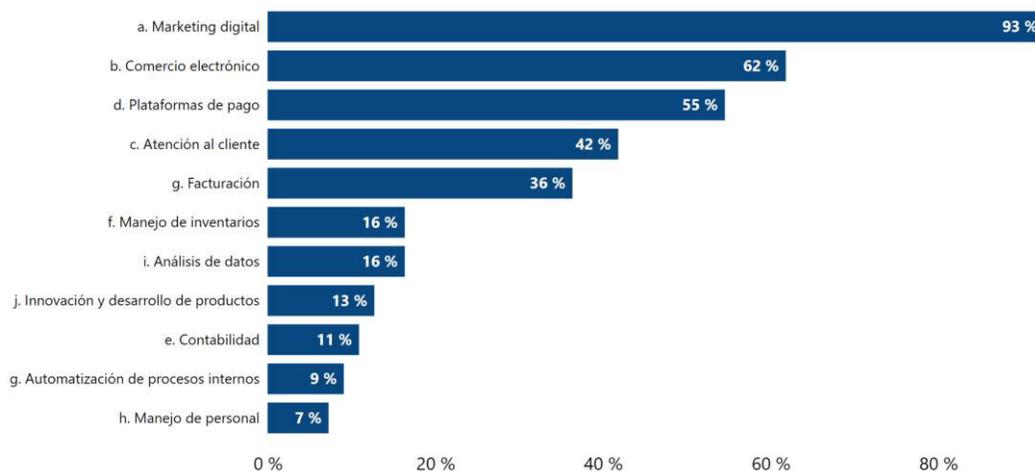
¿Conoce las siguientes tendencias digitales y piensa que afectarán poco / mucho a las MIPYMES?



Los OSDi consideran que el marketing digital-publicidad (93%) es el área con mayor nivel de transformación digital en los emprendedores y MIPYMES, seguido de ventas en comercio electrónico (62%) y plataformas de pago (55%). Las áreas con menor transformación, a criterio de los OSDi, son el manejo de personal (7%) y la automatización de procesos internos (9%) (ver gráfico 8.8).

Gráfico 8.8: Áreas con mayor transformación digital en emprendedores y MIPYMES

A su criterio y basándose en su experiencia de atención a emprendedores y/o MIPYMES, ¿en qué áreas considera que estas empresas están más transformadas digitalmente?



En cuanto a los retos relacionados a los servicios de digitalización dirigidos a emprendedores y MIPYMES enfrentados por los OSDi, relacionados los servicios de digitalización dirigidos a emprendedores y MIPYMES, los principales son:

- Falta de concientización por parte de emprendedores y MIPYMES de la importancia de digitalizarse y resistencia al cambio.
- Adquisición de nuevos conocimientos y tecnologías, para poder ofertar servicios de acuerdo con las tendencias digitales.
- Falta de oferta de servicios adecuada para emprendedores y MIPYMES.
- Procesos poco definidos dentro de las MIPYMES, lo que dificulta la implementación de la digitalización.
- Falta de estrategia y herramientas para masificar los servicios ofrecidos.
- Recursos limitados para la creación de nuevos y mejores programas dirigidos a emprendedores y MIPYMES.
- Poca capacidad o disposición de inversión por parte de emprendedores y MIPYMES
- Los emprendimientos y MIPYMES carecen de recurso humano para la implementación de productos o proyectos de transformación digital.

Los anteriores retos y su frecuencia en ser manifestados se resumen en el gráfico 4.5.12. en el capítulo 4.5.

Programas de vinculación con sector académico

El 75% de los OSDi tienen algún tipo de vinculación con el sector académico. Entre las principales vinculaciones que poseen los OSDi con el sector académico se encuentran: Programa Formativo (42%), Proyectos Sociales (40%) y Programa de Pasantías (31%).

Las vinculaciones por programas de becas y programas de transferencia tecnológica son las menos frecuentes entre los OSDi (ver gráfico 4.5.13. en el capítulo 4.5)

IX. Propuesta para la sostenibilidad y actualización de la información

Se identifican 3 oportunidades para la actualización y sostenibilidad del levantamiento de información presentada por esta investigación.

Niveles de digitalización de las Mipyme+E en general

Se recomienda la aplicación de una encuesta anual que mida el nivel de avance en la penetración de las herramientas tecnológicas a lo largo de la cadena de valor, tal y como se ha aplicado en esta investigación.

Contar con una medición frecuente permitirá conocer la evolución de las tendencias y de los “embudos tecnológicos” encontrados durante esta investigación (por madurez de las tecnologías y por área en la cadena de valor). Conocer esta evolución brindará aún mayores pistas sobre los motores que están empujando la digitalización de las empresas. Además, alimentará con información de mercado a proveedores de servicios digitales para orientarlos en las tendencias de las necesidades de digitalización de las Mipyme+E.

El levantamiento de dicha información puede estar a cargo de un centro de emprendimiento de una universidad que muestre el mayor interés en convertirse en referente del estado de digitalización de las Mipyme+E en el país. Algunas de estas universidades, por sus carreras de administración de empresas y negocios, pueden ser UJMD, ESEN, UTEC o UFG.

En términos de sostenibilidad, se recomienda que el proyecto financie las ediciones la primeras dos ediciones de la encuesta (2025, 2026) y que durante dicho tiempo la universidad se haga a cargo de buscar el financiamiento de al menos dos ediciones adicionales (2027, 2029) con patrocinadores como proveedores de servicios digitales grandes (prestadores de servicios en la nube como Microsoft, Oracle, Google o start ups digitales como Applaudo Studio, Elaniin).

Industrias culturales y creativas (ICC)

Se recomienda la construcción de un directorio de las ICC que mapee la oferta disponible de empresas en los subsectores (y otros) planteados por esta investigación.

Contar con este directorio permitirá conocer la evolución y crecimiento de los subsectores de ICC en el tiempo, dar un seguimiento y promocionar su relevancia frente a instituciones públicas y cooperación internacional.

El levantamiento de dicha información puede estar a cargo de cada una de las universidades con que el proyecto de OEI/UE decida apoyar a alguno de los subsectores con un programa (ver recomendaciones del capítulo 5).

En términos de sostenibilidad, se recomienda que el proyecto financie la construcción del directorio durante 2 años (2025, 2026), y que durante dicho tiempo, cada universidad se haga a cargo de buscar el financiamiento de al menos dos años adicionales (2027, 2029) con un pequeño grupo de empresas medianas y grandes de interesadas en darle proyección a su subsector.

Directorio de proveedores de servicios de digitalización

Se recomienda la actualización del directorio de proveedores construido por esta investigación en la herramienta KUMU, la cual es una plataforma web que organiza datos en mapas relacionales de forma intuitiva y dinámica, respaldados por bases de datos como Excel o Google Sheets.

La actualización de este directorio permitirá mantener una radiografía general de la oferta de servicios de desarrollo empresarial para la digitalización y de la oferta de las IES. Se recomienda las siguientes acciones para la sostenibilidad y constante actualización:

- a) La creación de una comunidad activa de usuarios y el fomento del crowdsourcing son fundamentales para el crecimiento orgánico de Kumu. Ampliar la red de contactos de las OSDI, es una oportunidad que al ser actualizada de manera periódica (semestral o anual), permite ampliar el análisis y fortalece el directorio de oferentes, potencia nuevas oportunidades de alianzas y negocios.
- b) Desarrollar una plataforma donde los usuarios puedan compartir conocimientos, plantillas y mejores prácticas incentiva la colaboración y el aprendizaje. Esto puede incluir acciones como: Capacitación (webinar, talleres, tutoriales,etc), programa de incentivos y reconocimientos (recompensas como insignias en linkedin, puntos de reputación), destacar contribuciones (publicaciones y boletines), creación de una biblioteca de recursos compartidos (un sistema de etiquetas y categorías para facilitar la búsqueda y el acceso a materiales específicos).
- c) Programas de embajadores y evangelistas, que sean los socios del proyecto, este podría amplificar este efecto, promoviendo el uso de Kumu y proporcionando valiosa retroalimentación para mejoras continuas.

Anexo 1: Revisión bibliográfica: Listado de documentos consultados

Autor	Nombre del estudio
Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, (2009)	Convenio Andrés Bello
Ana Maria Lebrún Aspillaga, CONSENSUS (2014)	Industrias culturales, creativas y de contenidos
Aspen Network of Development Entrepreneurs , ANDE, (2021)	Mapeo del ecosistema emprendedor, El Salvador Rural
Aydee Rivera, Martin Rodriguez, Víctor Navas (2002)	Diagnóstico de vinculación universidad - empresa en El Salvador. Abril-Diciembre 2002
Baker McKenzle, (2022)	Encuesta sobre Transformación Digital y Nube 2021/2022. Una ola de cambio.
Banco Europeo de Inversiones (2022)	Digitalización de las pymes españolas
Banco Interamericano de Desarrollo, BID. (2013)	La Economía Naranja, Una oportunidad infinita
Banco Interamericano de Desarrollo, BID. (2017)	Políticas públicas para la creatividad y la innovación: Impulsando la economía para América Latina, y el Caribe.
Banco Mundial, (2017)	Economía digital para América Latina y el Caribe. Diagnóstico de país. El Salvador.
Cámara Salvadoreña de Tecnología de Información y Comunicación, CASATIC. (2024)	Diagnóstico de trabajadores independientes en El Salvador, y principales iniciativas WorkerTech en la región.
Centro de Estudios para la Integración Económica ,CEIE. (2023)	Estado actual de la Integración Centroamericana.
Centro para la Empresa Privada Internacional, CIPE y New Markets Lab ,NML.	Economía digital. Guía de un entorno propicio. Áreas clave de diálogo para empresas y responsables de formular políticas.
Claudia Meyer, Víctor Cuchillac, (2018)	La economía creativa como ecosistema de innovación. Caso salvadoreño
Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL. (2021)	Tecnologías digitales para un nuevo futuro
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa, CONAMYPE, (2014)	Ley de Fomento Protección y Desarrollo para la Micro y Pequeña Empresa

Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa, CONAMYPE, (2017)	Encuesta nacional de la Micro y Pequeña empresa. El Salvador Productivo
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa, CONAMYPE, (2017)	Estrategia para la inclusión digital del a MYPE
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa, CONAMYPE, (2020)	Presentación: Evaluación de impacto a las MYPE COVID 19
Comisión Nacional de la Micro y Pequeña Empresa, CONAMYPE, (2023)	Política de Integración Económica para la Microempresa
Fundación para la Educación Superior, FES y Escuela Superior de Economía y Negocios, ESEN .	¿Qué necesito aprender para ser parte de la Revolución 4.0?
Dutrénit, G., De-Fuentes, C. D., and Torres, A. (2010).	Channels of interaction between public research organizations and industry and their benefits: evidence from Mexico. Science and Public Policy.
Fundación Telefónica, (2023)	Sociedad Digital en América Latina. 2023
FUSADES/CIPE, (2023)	Camino hacia la transformación digital inclusiva en El Salvador
Gabriela Sarabia-Altamirano, (2015)	La vinculación universidad-empresa y sus canales de interacción desde la perspectiva de la academia, de la empresa y de las políticas públicas
GEM GLOBAL, (2023)	Global Entrepreneurship Monitor 2023/2024 Global Report. 25 Years and Growing
IFC, (2021)	Digital Entrepreneurship and Innovation in Central América
Liliana Patricia Ortiz Ospino	Cuentas satélite de Cultura, apuesta y propuesta iberoamericana para las estadísticas culturales en el mundo.
Magaly Romero, Armando Álvarez, (2022)	Economía y Finanzas: Efectos de la Pandemia en El Salvador. Retos y Oportunidades par el desarrollo económico y social
Meta red/BID, (2021)	Estrategia y transformación digital de las universidades: un enfoque para el gobierno universitario
Ministerio de Educación de El Salvador (2021)	Política Nacional de Educación Superior de El Salvador
Ministerio de Justicia, (1994)	Reglamento de la Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Intelectual

Nuez, Carrasco, y Mendoza. SNBX, El Salvador con el apoyo de BID Lab, (2022).	Hoja de ruta de crecimiento y articulación del ecosistema emprendedor e innovador de El Salvador
O. J. de Groot, M. Dini, N. Gligo, L. Peralta y S. Rovira. Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL. (2020)	Economía creativa en la revolución digital. La acción para fortalecer la cadena regional de animación digital en países mesoamericanos.
Observatorio de políticas públicas (OPP-UFG) Universidad Francisco Gavidia, (2023)	Las Instituciones de Educación Superior ante los desafíos de la sociedad digital
Observatorio regional de competitividad e innovación productiva y sostenible de la MIPYME. CENPROMYPE/SICA. (2021).	Impacto económico de la pandemia COVI-19 en las MIPYMES de Centroamérica
Observatorio regional de competitividad e innovación productiva y sostenible de la MiPymes, Centro Regional de Promoción de la MiPymes (Cenpromype), Sistema de Integración Centroamericana (SICA).(2022).	Diagnóstico del uso del comercio electrónico por parte de las micro, pequeñas y medianas empresas de Centroamérica.
Organización de Estados Americanos, OEA. Centro Regional de Promoción de la Micro, Pequeña y Mediana Empresa, CENPROMYPE. Sistema para la Integración Centroamericana, SICA. (2023)	Mapeo del estado de situación del tema de metaverso en la región SICA
Organización Internación del Trabajo, OIT. Asociación Nacional de la Empresa Privada, ANEP. (2019)	Encuesta Empresarial de El Salvador 2019
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI. (1993)	Ley de fomento y protección de la propiedad intelectual
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI. (2022)	Centro de datos estadísticos, Hoja de hechos de propiedad intelectual
Organización de Estados Iberoamericanos, OEI, (2006)	Carta Cultura Iberoamericana. XVI Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno Montevideo, Uruguay
Organización de Estados Iberoamericanos, OEI, (2020)	Indicadores de vinculación de las universidades iberoamericanas con su entorno.

Organización de Estados Iberoamericanos, OEI, (2020)	Políticas para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Capítulo 3
Organización de Estados Iberoamericanos, OEI/CEPAL, (2021)	La contribución de la cultura al desarrollo económico en Iberoamérica
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (2010)	Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.
Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo ,PNUD. (2009)	Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: contribución de la economía de la cultura. Cuadernos sobre desarrollo humano
R. Katz, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2024.	Oportunidades para la transformación digital productiva: evidencia estadística sobre el nivel de digitalización sectorial en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2023/176), Santiago
Red Iberoamericana de Indicadores de Ciencia y Tecnología, RICYT. Organización de Estados Iberoamericanos, OEI. (2017)	Manual Iberoamericano de Indicadores de Vinculación de la Universidad con el Entorno Socioeconómico
Secretaría de Innovación, Gobierno de El Salvador	Agenda Digital, El Salvador 2020-2030
Secretaría General Iberoamericana, SEGIB. (2023)	Transformación Digital de MiPymes Iberoamericanas: Proyecto para la elaboración de recomendaciones de Política Pública relativas al desarrollo e implementación del perfil de líder digital en el contexto de las Pymes Iberoamericanas
Superintendencia de Competencia	Informe de competencia en la prestación de servicios financieros a las Micro y Pequeñas empresas (MYPE) en El Salvador.
Torres, A., Dutrénit, G., Sampedro, J. L., and Becerra, N. (2011).	What are the factors driving university-industry linkages in latecomer firms: evidence from Mexico. Science and Public Policy .
Universidad Centroamericana “José Simeón Cañas”, UCA. (2020)	Investigaciones UCA, Memoria Bienal Año 1. Vil. 1
Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación, UNESCO.(2009)	Marco de estadísticas culturales de la UNESCO 2009
Universidad Dr. Jose Matías Delgado, (2024)	Descripción y Pensum de la Licenciatura en innovación y transformación digital.

Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, USAID. (2015)	Perfil Sectorial: Tecnologías de la Información y Comunicación.
Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, USAID. (2023)	Evaluación país del Ecosistema Digital (DECA). El Salvador.