

WIKIPLANNING Y TURISMO CULTURAL: APROXIMACIÓN AL CASO DE CIUDAD CREATIVA DIGITAL

Ponente 1: Israel Melo Coronado

Dirección: Paseo del Pinar #128, Frac. Pinar de la Venta, Zapopan, Jalisco

Correo electrónico: israel.melo.coronado@gmail.com

Institución de procedencia: Universidad de Guadalajara

Ponente 2: Gabriela Alejandra Sandoval Pérez

Dirección: Cerrada 8 # 581-15, Col. Seattle, Zapopan, Jalisco

Correo electrónico: gasp_2009@hotmail.com

Institución de procedencia: Universidad de Guadalajara

PALABRAS CLAVE: WikiPlanning, turismo cultural, metodología

RESUMEN

En el marco de nuevos proyectos de alto impacto como la Ciudad Creativa Digital (CCD) –proyecto con el potencial para la atracción de turismo cultural a Guadalajara–, es necesario desarrollar las estrategias que permitan la plena integración de los múltiples actores involucrados, en primer término para la identificación de los servicios complementarios requeridos, y segundo para el entendimiento de los posibles conflictos que pueden ser generados por su aplicación en zonas barriales tradicionales.

La dinámica anterior puede ser estructurada a través de instrumentos metodológicos como el WikiPlanning, que posibilita mediante actividades específicas la mayor integración de los actores involucrados, reduciendo además los tiempos de respuesta y de retroalimentación entre los mismos.

Por otro lado, el instrumento propuesto permite identificar posibles tendencias durante el proceso de aplicación, mismas que pueden ser determinantes en la definición del proyecto final. Además, dichas tendencias pueden establecer los parámetros necesarios para la prospección de múltiples escenarios posibles de proyecto.

En conclusión, la aplicación del instrumento metodológico de WikiPlanning en el proceso de desarrollo de proyectos turístico-culturales puede permitir el acercamiento al escenario prospectivo más favorable para los actores involucrados.

"...la responsabilidad por los efectos negativos del turismo
recae en los visitados y no en los visitantes."
Prieto, 1998.

INTRODUCCIÓN

En México, el desarrollo de nuevos productos turísticos sostenibles a nivel de ciudad, en particular dentro de sus centros históricos, plantea algunas contradicciones que son objeto de estudio del presente trabajo. Por un lado y bajo una perspectiva primordialmente económica, el patrimonio cultural es entendido como un capital que puede ser explotado, como un potencial catalizador para el desarrollo económico y social del territorio, y que consecuentemente puede incentivar la conservación del patrimonio construido. Por otro lado, y bajo una perspectiva social, el patrimonio cultural es comprendido como un capital que debe de ser protegido y utilizado para el desarrollo sostenible de la comunidad, ya que el turismo cultural¹ generado en torno a dicho patrimonio no garantiza su salvaguarda, y por el contrario irrumpe en las comunidades con estructuras urbanas y tejidos sociales para los que no fueron previstos (Delgadillo, 2009).

¹ "El Turismo Cultural se define como "Aquel viaje turístico motivado por conocer, comprender y disfrutar el conjunto de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social de un destino específico"

PROBLEMÁTICA

En el caso particular del nuevo proyecto de Ciudad Creativa Digital (CCD), que se prevé desarrollar dentro del primer cuadro del Centro Histórico de la ciudad de Guadalajara y en un periodo estimado de 15 a 20 años, plantea una serie de retos para estructurar la plena participación de las comunidades, en particular la perteneciente al barrio El Retiro, es decir, para su integración y definición como actores primordiales en la definición del proyecto y de una nueva identidad de ciudad. Actualmente se desarrollan foros especializados para la discusión y definición de múltiples aspectos del proyecto de CCD, en la mayoría de los cuales la participación de las comunidades a través de sus asociaciones de vecinos es proporcionalmente baja. Lo anterior plantea no solo el reto, sino además la oportunidad para definir las bases de un proyecto sostenible y exitoso que integre equitativamente a la comunidad, autoridades y especialistas, y evitar así repetir errores anteriores como los cometidos durante la gestión del proyecto de las Villas Panamericanas en 2011.

ANTECEDENTES, CIUDAD CREATIVA DIGITAL

Las ciudades se encuentran en un proceso constante de cambio. Quienes habitamos estas ciudades somos los que marcamos la pauta y provocamos dichas transformaciones. En las distintas épocas de la humanidad, las ciudades únicamente han sido el reflejo fiel del comportamiento de sus moradores, por lo cual éstas han mutado conforme los hábitos, costumbres y estilo de vida de quienes viven en ellas. Los espacios que se generan al interior de éstas responden a las necesidades de quienes las habitan.

Así, al día de hoy, tenemos una necesidad: replantear nuestras ciudades. A raíz de que descubrimos que el mundo es un todo, esto ha traído su impacto a la sociedad y

por ende, al lugar en donde habita. Los avances tecnológicos, las necesidades de movilidad y comunicación, las nuevas formas de empleo, la expansión de mercados, el cambio climático y la contaminación, la necesidad de mantener nuestras raíces, todo esto cuestiona si las ciudades en las que vivimos satisfacen los requerimientos de una sociedad actual. Saskia Sassen (1998, p. 4) afirma que “las tendencias masivas hacia la dispersión espacial de las actividades económicas en los niveles metropolitano, nacional y global asociados a la globalización han contribuido con la demanda por nuevas formas de centralización territorial [...] los mercados nacionales y globales, como también las organizaciones globalmente integradas, requieren de lugares centrales donde el trabajo de la globalización pueda realizarse”.

De esto, podemos derivar el término cluster, es decir, “un conjunto o grupo de empresas pertenecientes a diversos sectores, ubicadas en una zona geográfica limitada, interrelacionadas mutuamente en los sentidos vertical, horizontal y colateral en torno a unos mercados, tecnologías y capitales productivos que constituyen núcleos dinámicos del sector industrial, formando un sistema interactivo en el que, con el apoyo decidido de la Administración, pueden mejorar su competitividad” (Porter, Michael, 1990, citado por Perego, Luis, 2003).

Sin embargo, el tema y la creación de los clusters no es algo nuevo. Ya en el siglo antepasado (1890), Alfred Marshall postuló el concepto de “externalidades positivas”, en donde establece que “de la misma manera que las empresas pueden gozar de economías de escala al interior de la empresa, llega el momento en que es posible gozar de economías externas de escala” (Pacheco, Raúl, 2007, p. 685), pero no es sino hasta 1937 en el trabajo de Hoover, en donde se establecen los vínculos entre estos conceptos y la teoría de la localización, analizando como unidad básica la empresa/ planta/ establecimiento. Establece que las decisiones de localización de la unidad decisoria (empresa) son dependientes de la ubicación de las materias primas,

los mercados y los clientes externos, así como de los costos de transferencia. Por ende, la teoría de la localización se basa en la proximidad geográfica, ya que para que una empresa se sitúe en una zona específica, necesita que los elementos que son requisito para una operación eficiente estén disponibles en un perímetro limitado (Pacheco, Raúl, 2007).

Se distinguen dos clasificaciones de clusters: los naturales y los forzados. Los primeros se originan como “resultado de la evolución histórica de una o más industrias en una región geográfica delimitada” (Pacheco, Raúl, 2007, p. 690) y los segundos se definen como “una aglomeración geográfica de empresas promovida por la política industrial de un país” (Pacheco, Raúl, 2007, p. 690).

Pero a partir de la preocupación en cuanto al crecimiento desigual de las economías regionales, se plantea este tipo aglomeración de manera forzada, ya sea desde “estados individuales o en la suma de aquellos con evidente cercanía e interacciones, como el núcleo geográfico del sistema industrial y de la innovación” (Unger, Kurt, 2010, p. 76). Así tenemos que la idea de estos clusters es definir el sistema de innovación e industrial en el espacio más cercano a la región en donde sean evidentes los recursos y las ventajas para ser ubicado en dicho sitio. Estas regiones se delimitan a partir de las principales redes industriales de cada estado o conjunto espacial, o bien, formando la triple hélice, es decir aglutinar empresas, instituciones educativas y gubernamentales (Unger, Kurt, 2010).

Un cluster de esta naturaleza está conformado por “una red de empresas que comparten conocimientos, que tienen formuladas relaciones de credibilidad y confianza y que se encuentran apoyadas por una serie de instituciones y organismos que les permiten evolucionar y sostener una posición competitiva en el mercado” (Pacheco, Raul, 2007, p. 701).

Dentro de este tenor, surgen las Ciudades Inteligentes (Smart Places), que utilizan las estrategias territoriales y el urbanismo participativo para conseguir un desarrollo sostenible y alcanzar un equilibrio inteligente entre medio ambiente, sociedad y economía.

La Fundación Metrópoli define los Territorios Inteligentes o "SmartPlaces" como "las regiones innovadoras de una ciudad alrededor del mundo, las cuales están haciendo frente con éxito a los desafíos y riesgos de la globalización". También nos dice que "Las Ciudades Inteligentes pueden alcanzar y mantener un equilibrio entre las preocupaciones de competitividad económica, desarrollo y cohesión social, sustentabilidad cultural y ambiental".

Ninguna ciudad puede copiar directamente el contexto de otra ciudad para ser diseñada, sin embargo, como lo dice la Fundación Metrópoli, "estamos aprendiendo de las experiencias de estas ciudades, especialmente la manera en que se organizan para alcanzar buenos resultados urbanos".

Al investigar los proyectos de estas ciudades, todas tienen características en común, de las cuales podemos derivar –de acuerdo a Fundación Metrópoli– el siguiente listado:

- Las Ciudades Inteligentes son diseñadas por la comunidad.
- Son sensibles y responsables respecto al medio ambiente.
- Son capaces de crear ventajas competitivas.
- Están comprometidas con el desarrollo y la cohesión social.
- Cuentan con estructuras eficaces de gobierno.
- Están fuertemente intercomunicadas entre sí.
- Están comprometidas con la innovación.
- Están conectadas con la red de ciudades.

La Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), es quien promueve La Red de Ciudades Creativas. Ésta "pone en contacto a

ciudades creativas de tal manera que puedan compartir conocimientos, saber hacer, experiencia, habilidades directivas y tecnología. Las ciudades pueden solicitar la admisión a la Red y adherirse al programa, asegurándose así la posibilidad de jugar un continuo rol como centros de excelencia creativa apoyando al mismo tiempo a otras ciudades, especialmente a aquellas pertenecientes a países en desarrollo, a cultivar su propia economía creativa “(UNESCO). Existen en el mundo 34 ciudades miembro de la red de Ciudades Creativas, la cual “pone en contacto a ciudades creativas de tal manera que puedan compartir conocimientos, saber hacer, experiencia, habilidades directivas y tecnología” (UNESCO), éstas están especializadas en siete campos de las industrias creativas:

- Literatura: Edimburgo, Melbourne, Iowa City, Dublín, Reikiavik y Norwich
- Cine: Bradford y Sídney
- Música: Sevilla, Bolonia, Glasgow, Gante y Bogotá
- Artesanía y arte popular: Santa Fe, Asuán, Kanazawa, Icheon y Hangzhou
- Diseño: Buenos Aires, Berlín, Montreal, Nagoya, Kobe, Shenzhen, Shanghái, Seúl, Saint-Etienne, Graz y Pekín
- Arte digital: Lyon
- Gastronomía: Popayán, Chengdu, Ostersund y Jeonju.

Siguiendo con este tema, La Ciudad Creativa Digital es un proyecto planteado en la ciudad de Guadalajara México. Es un cluster de empresas especializadas en arte digital y la producción de medios digitales, proyectado como el cluster de la industria creativa digital y de entretenimiento más importante de América Latina.

Se planea un complejo de producción audiovisual digital e interactiva para los mercados global e hispano parlante, al mismo tiempo que presenta un modelo de desarrollo económico, urbano y ambiental.

La zona donde se emplazará será en el entorno del parque Morelos, ubicado en uno de los barrios de mayor tradición en Guadalajara, recibiendo alrededor de 10 mil profesionales de la industria creativa, digital, audiovisuales y tecnología, en donde se desarrollarán a la par servicios, infraestructura y vivienda de una forma armónica con el medio ambiente.

Uno de los objetivos, además de los anteriormente mencionados, es que sea un prototipo de desarrollo inteligente con implementación de alta tecnología en el tejido urbano, además de atraer a empresas de clase mundial en cuanto a la producción digital y aplicaciones urbanas de alta tecnología.

También se plantea la recuperación del Centro Histórico de Guadalajara, por medio de áreas modernas y funcionales que permitan su redensificación y revitalización. Estas áreas están proyectadas sobre los terrenos adquiridos para el proyecto de las Villas Panamericanas, que se contemplaba en dicha zona. (Pro México, Boletín de prensa, 2012). Es una idea de Pro México, organismo público encargado de promocionar la inversión extranjera en nuestro país, con el apoyo del gobierno federal y empresarios del ramo tecnológico.

La Ciudad Creativa Digital fue un concurso convocado a nivel nacional, participando 12 ciudades. El MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts, por sus siglas en inglés) fue el organismo contratado para decidir en cual ciudad se llevaría a cabo dicho proyecto, esto por su viabilidad y potencial.

Después de que Guadalajara ganara la sede, académicos, funcionarios de los tres niveles de gobierno, vecinos del Centro Histórico y representantes de organizaciones civiles, abordaron el proyecto en varias mesas de análisis. Así fue como surgieron los cinco miembros que dirigirán este proyecto: El gobierno federal, estatal y municipal, instituciones Académicas (ITESO, UDG; TEC de Monterrey), Industria Tecnológica (cadena Productiva de la electrónica Cadelec), Cámara Nacional de la Industria

Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETTI), y el Consejo de Cámaras Industriales de Jalisco (CCIJ) (El Universal).

El área donde se desarrollará el proyecto cuenta con la certificación DUIS. Los DUIS son Desarrollos Urbanos Integrales Sustentables. Es una iniciativa del gobierno federal conformada por diversas secretarías y organismos, que tiene por objetivos buscar el orden y el equilibrio en el territorio, definir el crecimiento ordenado de las ciudades, aprovechar el suelo intra-urbano y promover la verticalidad, generar más vivienda con infraestructura, servicios y transporte suficiente y mejorar la calidad de vida de las familias (Sociedad Hipotecaria Federal, SHF).

Sin embargo, a pesar de tomar en cuenta todos estos factores para llevar a cabo el proyecto de Ciudad Creativa Digital, no se está contemplando que por su naturaleza, atraerá al turismo tanto nacional como internacional.

Como ejemplo tenemos a Lyon, Ciudad del Arte Digital de la Unesco, designada en junio de 2008. Históricamente, Lyon es una ciudad industrial. Mientras que las industrias tradicionales se cerraron, la ciudad regresó progresivamente a su actividad en nuevas tecnologías, tales como los sectores farmacéuticos o de la biotecnología. Muchos acontecimientos públicos involucrados en las artes de los medios en la ciudad están llegando a ser cada vez más famosos (UNESCO). Esto ha generado que la afluencia turística se haya incrementado en los últimos años. Por eso es importante, a partir de esta referencia, tomar en cuenta la posibilidad de un incremento en el turismo, considerando que será la primera en México de esta naturaleza.

El tipo de turismo que podría generarse sería el cultural, definido por Robinsons (1996), según cita Javier de Esteban (2008, p. 84), el que se deriva de "viajar por una motivación cultural, sea un viaje de estudios, o bien sea cualquier otra actividad de carácter cultural que se realice durante unas vacaciones o un viaje de negocios".

Así mismo, desde la perspectiva del marketing, el turismo comienza a ser reconocido desde los años 70's como un producto, cuando las empresas turísticas se dieron cuenta que algunas personas viajaban con fines de obtener un conocimiento más profundo de la cultura o patrimonio de algún lugar (Tighe, 1986, citado por de Esteban, 2008, p. 104).

Si definimos producto de acuerdo a la Teoría del Marketing, encontramos que según Kotler and Tuner (1989) citado por de Esteban (2008, p. 105) es "cualquier cosa que se pueda ofrecer al mercado para su adquisición, uso o consumo y que satisfaga una necesidad o carencia". Por tanto, el turismo cultural está basado en la oferta y la demanda, este debe de ir a la vanguardia, ofreciendo "productos novedosos y creativos y acorde a la tradición local" (Tomatis, 1992, citado por de Esteban, 2008, p. 150).

Ciudad Creativa Digital, bajo este argumento, resulta un buen producto dentro de este giro de turismo. Sin embargo, considerando que debe de ir acorde a la tradición local, el turismo que posiblemente se generaría y la planeación de este, podrían ayudar a la conservación del patrimonio en la zona y sus alrededores.

Otro dato importante es considerar los componentes del producto del turismo local, unos dados desde la oferta y otros desde la demanda. Los primeros se asocian más hacia elementos tangibles, mientras los segundos se relacionan más estrechamente con productos intangibles (de Esteban, Javier, 2008).

Considerando los productos intangibles, un estudio de la WTO-OMT (2005) distingue diferentes tipos de agrupaciones en cuanto a la intersección de ejes verticales y horizontales. En el eje vertical aparece la categoría del producto cultural (patrimonio, arte, industrias creativas) y en el eje horizontal el tipo de lugar (aldea, pueblo o área metropolitana) (de Esteban, Javier, 2008).

Si tomamos en cuenta lo anterior, CCD cuenta con los elementos del eje vertical, teniendo así como patrimonio, por mencionar algunos, el Parque Morelos, el templo de Nuestra Señora del Rosario, y a sus alrededores El Hospital Civil Viejo, el Panteón de Belén y el mismo Centro Cultural Cabañas, el cual ha sido declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad. (Dirección de Administración de Bienes Patrimoniales, Guadalajara). En cuanto al arte y a las industrias creativas, éstas se generarán a la par que Ciudad creativa Digital.

Además, tomando como referencia las palabras de Michael Porter (1980), de que “la innovación es un tema central de la prosperidad económica” (citado por de Esteban 2008, p. 111), en relación al turismo urbano, tomando en cuenta que el número de ciudades con destinos innovadores en ámbito cultural está aumentando, y por otro lado, según Richards (2003), el número de atracciones turísticas modernas ha crecido en los últimos 20 años a más del 100 % (citado por de Esteban, 2008), es fácil suponer que CCD atraerá un buen número de visitantes y no sólo eso, sino que también aumentará las cifras de turistas en Guadalajara respecto a las existentes.

Ciudad Creativa Digital, según diferentes boletines de prensa, se ha planeado, entre otras formas, a través de consultas ciudadanas, pero dichas consultas toman en cuenta únicamente a expertos de opinión. Este sería un buen punto de partida para plantear la infraestructura turística a partir de sus principales actores, los habitantes del sitio.

WIKIPLANNING Y CCD

Desde la perspectiva cualitativa, los foros que actualmente se desarrollan para la construcción del proyecto de CCD son similares al desarrollo de una entrevista de tipo Delphi, ya que los resultados obtenidos de las mesas de trabajo son proporcionados

por especialistas. Además, se busca identificar las tendencias y patrones acerca de los cuestionamientos presentados para la conformación del proyecto de CCD.

Aunque la metodología de la dinámica Delphi no contempla los grupos de trabajo abiertos, estos facilitan la rapidez y difusión de las sesiones que se realizan de acuerdo a un calendario de actividades previo.

Como se mencionaba anteriormente, dentro de la dinámica de los foros de discusión no se integra equitativamente a los representantes de las asociaciones de vecinos de las comunidades afectadas por el proyecto de CCD, pero es posible que este no sea el medio más adecuado por el tipo de lenguaje que se emplea dentro de las mesas de trabajo, por lo que se propone el empleo de la metodología de WikiPlanning.

La metodología de WikiPlaning, es una metodología para la planificación de entornos urbanos utilizada principalmente en Estados Unidos, esto a través de plataformas digitales o Web 2.0, además hace referencia a los Wikis o grupos de trabajo colaborativo en donde se busca la mayor participación de sus integrantes en el menor tiempo posible, es decir, la mayor eficiencia en el desarrollo de productos.

Como una metodología nueva y en proceso de definición, el WikiPlanning puede presentar diferentes variantes, además, y entendiendo que la problemática entorno al Centro Histórico de la ciudad de Guadalajara es una problemática que tiene características particulares del contexto, se propone una contextualización de la metodología que se describe a continuación.

Información a producir y los objetivos

El objetivo principal de las mesas de trabajo sería el de identificar los patrones de interés de los participantes en relación a temas específicos del proyecto de CCD, para posteriormente ser interpretados y ponderados por los especialistas, y determinar aquellos aspectos representativos sobre el proyecto, mismos que podrían estar o no considerados anteriormente. Además, la información producida sería primordialmente imágenes de los modelos que cada grupo debería desarrollar.

Técnicas a utilizar

Como ya se mencionó anteriormente, la técnica seleccionada sería de naturaleza cualitativa indirecta, es decir, a través de la observación de los grupos de discusión durante un proceso tentativo de no más de 5 horas, y en donde además, lo que se analizaría sería el resultado conjunto y no la opinión particular.

Identificación de las muestras

Sería necesario identificar a los actores principales que formarían parte de las mesas de trabajo, en este caso, los vecinos de las comunidades dentro del área de afectación de CCD. Dichos actores y/o representantes serían preferentemente agrupados por bloques de manzanas, de los cuales se estructurarían los grupos de trabajo y los temas a tratar.

El equipo técnico y de análisis

Es posible que para el análisis de los patrones que sean identificados durante las dinámicas, sea necesaria la utilización de programas de procesamiento de imágenes, además, de programas de procesamiento de texto como el ATLAS.ti.

Publicación de los datos

Los resultados obtenidos podrían ser publicados primeramente en las mesas de discusión con los especialistas, y posteriormente en las asambleas vecinales para dar a conocer a los mismos participantes los productos de su participación.

Etapas de trabajo

Las etapas de trabajo se desarrollarían tentativamente en dos bloques principales, el primero que correspondería a las actividades con los participantes, y el segundo que englobaría las actividades de captura e interpretación:

- Primera etapa: Se invitarían a los participantes sin conocimiento pleno de las actividades que se desarrollarían para evitar que los mismos sean predeterminados. Inicialmente se les daría una breve introducción sobre las actividades a realizar y sobre las potencialidades que ofrecen los corredores propuestos de CCD. Los grupos serían estructurados de acuerdo a bloques de manzanas, y cada uno de estos trabajaría sobre un modelo o maqueta correspondiente al mismo. Una vez que se haya conformado una propuesta o modelo, en un tiempo estimado de 10 a 15 minutos, se capturaría y se rotarían los grupos para que todos ellos trabajen sobre los modelos de los demás, para repetir nuevamente el proceso de captura la veces que el moderador considere necesarias para establecer patrones relevantes, lo anterior sin exceder el tiempo de trabajo intenso de 2 a 3 horas. Cabe señalar que cada modelo o maqueta que se estaría desarrollando permanecería oculta de los demás grupos de trabajo, y evitar así influenciar en las propuestas que se realicen. Al final de la dinámica anterior se integrarían los modelos en un solo conjunto para mostrar a los mismos participantes el producto realizado durante la sesión, posteriormente podría recabarse información más específica en relación al producto final.
- Segunda etapa: Los resultados obtenidos, en este caso las imágenes capturadas, serían interpretados y preferentemente modelados en CAD, para el armado de un modelo o maqueta digital del conjunto. Este modelo propuesto podría contrastarse con la propuesta inicial de proyecto, así como el estado actual, e identificar los puntos y niveles de conflictividad entre la información anterior. Lo que podría estructurar inicialmente las

estrategias y etapas de gestión más adecuadas para cada zona o bloque de manzanas.

BIBLIOGRAFÍA

- Sassen, S. (Marzo de 2005). "Ciudades en la Economía Global, enfoques teóricos y Metodológicos" (Versión electrónica). Eure, Ed. Pontificia Universidad Católica de Chile, 24 (071), 5.
- Perego, L. (2003). "Competitividad a partir de los Agrupamientos Industriales, Un Modelo Integrado y Replicable de Clusters Productivos". Argentina, Ed. Universidad Nacional de La Plata.
- Pacheco, R. (2007). "Una crítica al paradigma de desarrollo regional mediante clusters industriales forzados" (Versión Electrónica). Estudios Sociológicos, Ed. El Colegio de México, XXV (3).
- Unger, K. (2010). "Globalización y clusters regionales en México: un enfoque evolutivo". México, Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Fundación Metrópoli. Consultado el 13 de octubre de 2012 en: <http://www.fmetropoli.org/>
- Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). "Red de Ciudades Creativas". Consultado el 14 de octubre de 2012 en: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/creative-industries/creative-cities-network>.
- Pro México (2012). "Guadalajara fue elegida sede de Ciudad Creativa Digital en México". Boletín de prensa, México, Consultado el 14 de octubre de 2012 en: http://www.promexico.gob.mx/work/models/promexico/promx_New/948/fileAttach_948_BP0612.pdf
- Camacho, A. (n.d.). "20 mil empleos generará Ciudad Creativa Digital". Consultado el 14 de octubre de 2012 en: <http://www.unionjalisco.mx/nota/20-mil-empleos-generara-ciudad-creativa-digital>.
- Only Lyon (Tourism and Conventions). Consultado el 14 de octubre de 2012 en: <http://www.es.lyon-france.com/>
- De Esteban, J. (2008). "Turismo Cultural y Medio ambiente en destinos urbanos". Madrid, Ed. Universidad Rey Juan Carlos.