

URBAN DESIGN OF CLUSTERS ORIENTED TOWARDS THE CREATIVE ECONOMY IN BARQUISIMETO CITY

DISEÑO URBANO DE CLÚSTERES ORIENTADOS A LA ECONOMÍA CREATIVA EN LA CIUDAD DE BARQUISIMETO

Lenis Joscley, Casanova Aguilar¹; Johana, Araque Cancar²

Recibido: 04/03/2026; Evaluado: 25/05/2026; Aprobado: 16/06/2026

DOI: <https://doi.org/10.51372/gacetatecnica272.7>

ABSTRACT

The purpose of this paper was the urban design of clusters oriented toward the creative economy in the city of Barquisimeto. The selected study area is bounded to the north by Libertador Avenue, to the south by Carrera 14, to the east by Calle 17, and to the west by Carabobo Avenue/Calle 29. The design process took into account the area's urban characteristics, identifying zones with potential for the creation of creative clusters as well as the lines and levels of intervention. This culminated in the CC17 Master Plan, which is characterized by pathways featuring distinct textures and street furniture, the categorization of individual clusters, and a functional layout that serves as a model.

Keywords: *creative cluster; urban design; CC17 master plan*

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como propósito el diseño urbano de clústeres orientados a la economía creativa en la ciudad de Barquisimeto, habiéndose seleccionado un área de estudio limitada al Norte por la Av. Libertador, al Sur por la Carrera 14, al Este por la Calle 17 y al Oeste por la Av. Carabobo/Calle 29. Para el proceso de diseño se tomaron en cuenta las características urbanas del área, identificándose las zonas con potenciales para la creación de clúster creativos y las líneas y niveles de intervención, para así finalmente, culminar con el Master Plan CC17, el cual se caracteriza por recorridos con texturas y mobiliarios, individualización de clúster por categorías y un esquema funcional que sirve como modelo.

Palabras clave: *clúster creativo; diseño urbano; master plan cc17*

¹Lenis Joscley, Casanova Aguilar. Urbanista. Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (ROR:03qgg3111). Barquisimeto, Venezuela. Correo: leniscasanova@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7310-2150>

²Johana, Araque Cancar. Arquitecto. MSc Diseño Urbano. Docente investigadora de la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (ROR:03qgg3111). Barquisimeto, Venezuela. Correo: joha.araque.cancar@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0808-3779>

1. INTRODUCCIÓN

De acuerdo al autor G. Evans, el declive de los centros urbanos obligó a los planificadores y a las autoridades municipales a formular políticas para encontrar formas de regenerar los centros urbanos. Haciendo énfasis localizando industrias creativas en lugares a las cuales se les denominó barrios culturales. Por lo tanto, estas industrias generaron un proceso de clúster respondiendo a necesidades específicas [1].

Según planteamientos realizados en la UNESCO, los clústeres creativos son la concentración geográfica que *"reúne los recursos en redes y asociaciones para estimular las actividades, estimular la creatividad y lograr economías de escala"* [2]. En primer lugar, la concentración geográfica significa la proximidad en la que las personas pueden encontrarse, interactuar e inspirarse mutuamente. En segundo lugar, las redes y las asociaciones son cruciales para construir una visión vibrante para los clústeres; y como punto final, tienen implicaciones económicas que contribuyen a la economía creativa en general.

En este sentido, la Academia Nacional de la Ingeniería y el Hábitat en un informe realizado en el 2023, el cual tenía como objetivo realizar un análisis sobre la planificación urbana en Venezuela, afirmó que en los últimos 15 años la planificación ha sido la gran olvidada. El resultado de haber ignorado las recomendaciones brindadas, le ha costado caro al país por cuanto se hace más urgente el desarrollo de métodos de planificación y gobernanza flexibles, que incorporen a los interesados en la planificación, el desarrollo y control de los planes, programas y proyectos [3].

Por lo antes expuesto, surge la inquietud de explotar nuevas maneras de hacer economía en las ciudades venezolanas, específicamente hablando en el contexto que aquí corresponde, en la ciudad de Barquisimeto, se plantea el diseño urbano de clústeres orientados a la economía creativa en la poligonal limitada al norte por Av. Libertador, al sur por la carrera 14, al este por la calle 17 y al oeste por la Av. Carabobo/calle 29 (Figura 1). El mismo corresponde al Macrosector Centro de acuerdo al Plan de Desarrollo Urbano Local de la ciudad de Barquisimeto (PDUL) [4]



Figura 1. Poligonal del área de estudio. Fuente: los autores

2. DESARROLLO

2.1. Teoría de Clustering

Se ha definido clústering como *"una concentración geográfica de compañías interconectadas, proveedores especializados,*

proveedores de servicios, instituciones y empresas asociadas en industrias relacionadas" [5]. La teoría busca explicar por qué las empresas se benefician de la proximidad geográfica entre ellas y el papel que desempeña la ubicación en sus economías.

La teoría del diamante competitivo da la idea de aglomeración formando la teoría del clúster, hace énfasis en la localización de los mismos; sugiere que apoyan la innovación, la productividad y el crecimiento empresarial los cuales son cruciales en la competitividad de las empresas [5].



Figura 1. *Diamante Competitivo, fuentes de ventaja competitiva local. Fuente: [5]*

Los clústeres y las terminologías relacionadas a este concepto tales como “distritos industriales, nuevos parques industriales, complejos de producción territorial, medios regionales de innovación, regiones de redes y

aprendizaje”, se han convertido en conceptos populares en economía, sociología y ciencias políticas, particularmente desde los años 90 [6].

Ahora bien, en lo que respecta a este trabajo, se requiere mencionar clústeres alusivos a industrias creativas, y son los que comprenden bienes y servicios que tradicionalmente se asocian con las políticas culturales, los servicios creativos y los deportes. Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), las industrias creativas se clasifican en tres categorías como:

- Artes y patrimonio, relacionadas a artes visuales, escénicas y espectáculo, turismo y patrimonio cultural material e inmaterial
- Industrias creativas convencionales, alusivas a editoriales, audiovisual, fonográficas
- Creaciones funcionales, Nuevos Medios y Software, referente a diseño, software [7].

De acuerdo a estas definiciones en el marco de este trabajo, los clústeres relacionados a industrias creativas se disponen de acuerdo a la Figura 3 para el marco de intención de esta propuesta.



Figura 3. *Definición de Clústeres Creativos según actividad. Fuente: los autores*

2.2. Ciudad Creativa

Ahora bien, el concepto de ciudades creativas guarda relación con la preferencia que las urbes tienen; agrupar la creatividad con la urbanización apunta a entender la manera en cómo las ciudades son incentivadas por el

talento de sus habitantes en determinadas zonas. Ciudad creativa se puede definir como “La localidad dinámica e innovadora que ha sabido crear un entorno abierto a la creatividad, donde las ideas fluyen y donde todos sus habitantes, de procedencias y edades diferentes, convergen para crear una

comunidad creativa” [8].

Según expertos, se están conformando dos modelos de ciudades creativas, que corresponde a formas de entender la cultura, la economía y la sociedad:

- El primero asociado a las grandes infraestructuras e iconos arquitectónicos como museos, palacios de congresos, centros comerciales, organización de ferias y festivales, centro turístico.
- El segundo modelo son las ciudades basadas en diseñar redes sociales y en proyectos sociales, culturales, educativos y empresariales, siendo fundamental el papel de los ciudadanos, las asociaciones de vecinos, asociaciones culturales y los

pequeños grupos [9].

Como regla general, los centros culturales más animados e interesantes tienden a tener una gran representación de la actividad comercial a pequeña escala que comercia no solo con consumidores sino también con otras empresas. Las economías culturales exitosas se caracterizan por volúmenes crecientes de comercio, innovación constante y la creación de nuevos productos, servicios, redes de proveedores y compradores [9].

2.3. Industrias Creativa

Para objeto del estudio, se hizo de suma importancia conocer la clasificación de las industrias creativas, que según la UNESCO se exponen en la Figura 4 [2].



Figura 4. Clasificación de las industrias creativas según UNESCO. Fuente: [10]

Sin embargo, queriendo abarcar la mayoría de las industrias creativas para la propuesta, se realizó una reclasificación definiéndolas de la

siguiente manera (Figura 5), y que se asocian con los clústeres presentados en la Figura 4.



Figura 5. Reclasificación de las industrias creativas. Fuente: los autores

2.3. Líneas de Intervención

Existen dos enfoques principales con respecto al nivel de intervenciones urbanas: orgánicas y basadas en políticas. Generalmente, los centros de las ciudades caen en el tipo orgánico de desarrollo urbano, el cual define como: *las decisiones de individuos y empresas son las que influyen en el desarrollo urbano de los centros más que las políticas públicas*” [10]. Usualmente, este tipo de orientación, tienen estrategias y tipos de intervenciones con diferentes enfoques de planificación, tales como el de comunidad, los liderados por empresas, los dirigidos por la municipalidad, y también diferentes herramientas que guían el proceso de reconstrucción como el de vivienda, turismo y cultura.

Ahora bien, los centros creativos deben ser establecidos con estrategias orientadas hacia el futuro, por lo tanto, las ciudades pueden adoptar enfoques orgánicos y enfoques dirigidos por políticas e ingeniería, asumiendo las fortalezas y debilidades de cada una. Igualmente, el enfoque guiado por políticas públicas favorece el desarrollo de planes claros a largo plazo para administrar los recursos naturales y brindar apoyo al sector creativo [11].

Por otro lado, el enfoque orgánico atiende la interactividad y la fluidez de la práctica creativa, también es más consistente con una visión de la cultura y la creatividad como fines en sí mismos, más que como instrumentos para fines económicos. En este trabajo se plantea 5

una línea de intervención que afectan directamente la propuesta como lo es la físico-espacial y ambiental

3. PROPUESTA

El proceso de globalización ha obligado a crear ciudades más competitivas y vinculadas al mercado externo mediante la generación de productos y servicios innovadores. Es por ello que la propuesta busca conformar un espacio urbano, organizado, planificado y sustentable, promoviendo un entorno favorable a la creación y el desarrollo de negocios e industrias creativas para el crecimiento económico de la ciudad.

Se desarrolló la propuesta de Diseño Urbano de clústeres orientados a la economía creativa en la ciudad de Barquisimeto, en la poligonal limitada al norte por Av. libertador, al sur por la carrera 14, al este por la calle 17 y al oeste por la Av. Carabobo/calle 29, detallando las características del proyecto, diseño y planificación.

4.1. Imagen Objetivo y Esquema Conceptual

En el proceso de construcción de la imagen objetivo (Figura 6), se toman en cuenta los criterios técnicos dados a partir de los lineamientos planteados. La organización y configuración de los elementos del espacio urbano se concibe por medio de la interpretación sobre la morfología contextual estudiada.

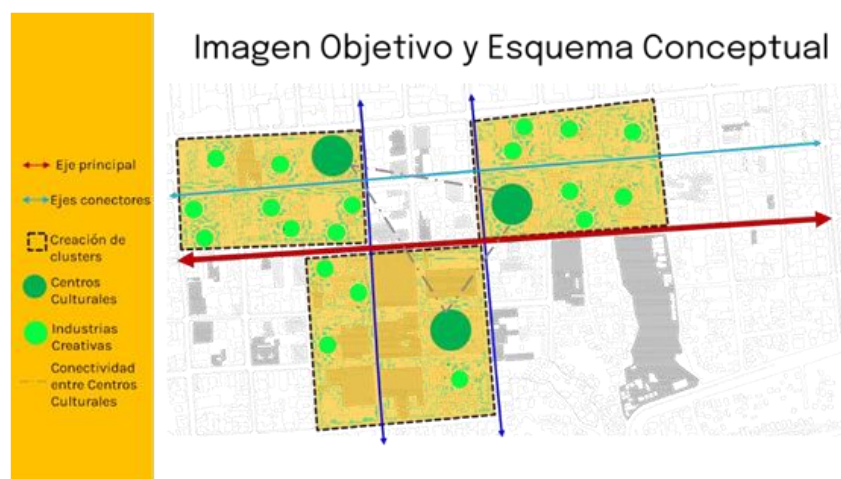


Figura 6. Imagen objetivo y esquema conceptual. Fuente: los autores

4.2. Master Plan CC17

Para el proceso de diseño se tomaron en cuenta las características urbanas del área de estudio, para la creación de clústeres creativos, así como las líneas y niveles de intervención, para así finalmente, culminar con el diseño del Master Plan CC17, el cual se caracteriza por recorridos con texturas y mobiliarios, identificación de clústeres por categorías y un esquema funcional que sirva como modelo.

En el Master Plan CC17, se propone un eje principal llamado *Corredor Innovación Cultural*, ubicado en la carrera 17, así mismo, se crean ejes conectores llamados *Paseos*, los cuales conducen a otros clústeres específicos

identificados con su correspondiente color. Cada uno de ellos cuenta con diferentes niveles de intervención donde se crearán nuevas edificaciones denominados *Centros Creativos* donde predomine justamente la actividad creativa. De igual manera, existen intervenciones a nivel de edificaciones existentes, donde se propone renovar dichas estructuras, y por último intervenciones en algunas existentes consolidadas donde se propone el uso creativo ya sea con la compra o el alquiler de los mismos.

A continuación, se muestra gráficamente el Master Plan propuesto:



Figura 7. Master Plan CC17. Fuente: los autores

Para el diseño de dicho corredor se tomó en cuenta la propuesta de sección vial establecida en el PDUL [4], y se hicieron los cambios acordes con los lineamientos planteados. La sección vial propuesta cuenta con aceras de 2,40 m seguidas del área de protección compuesta por vegetación y mobiliario público, 2 canales viales y una ciclovía en el eje central como se muestra en la siguiente Figura 8.

Es por ello, que la propuesta cuenta con recorridos peatonales a través de texturas que facilitan el sentido de orientación del peatón. Así mismo, dichos recorridos integran luminarias y áreas verdes para el confort del usuario. Se incluye, texturas podotáctiles buscando la integración de toda la población a las actividades realizadas en la propuesta.

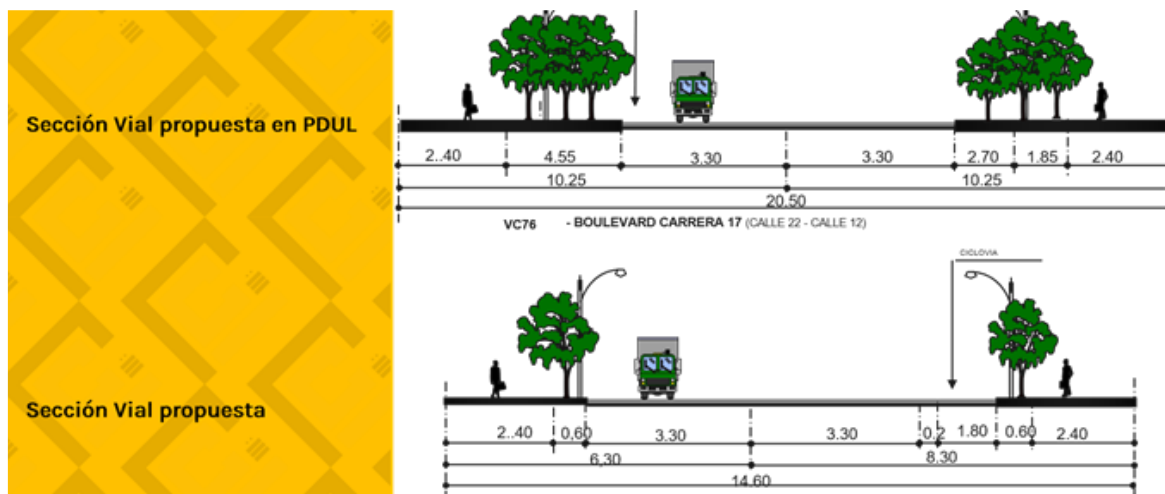


Figura 8. Sección vial (m) comparación propuesta PDUL con propuesta de los autores. Fuente: los autores

El diseño basado en peatones tiene muchos beneficios tanto para los humanos como para el medio ambiente; esto puede disminuir los niveles de contaminación en entornos urbanos al reducir las emisiones de dióxido de carbono, la cantidad de automóviles y, como consecuencia, la intensidad de los efectos de invernadero e isla de calor.

Además, puede reducir los costos de mantenimiento y de construcción de carreteras y áreas de estacionamiento para los gobiernos

locales. Es así como el flujo peatonal puede aumentar la interacción social entre los habitantes y esto puede reducir el crimen y mejorar la identidad social. Por lo tanto, los estudios se han centrado en cómo desarrollar los entornos construidos para mejorar esta demanda.

A continuación, se muestran los recorridos peatonales propuestos según codificación de colores por clústeres propuestos (Figura 9).

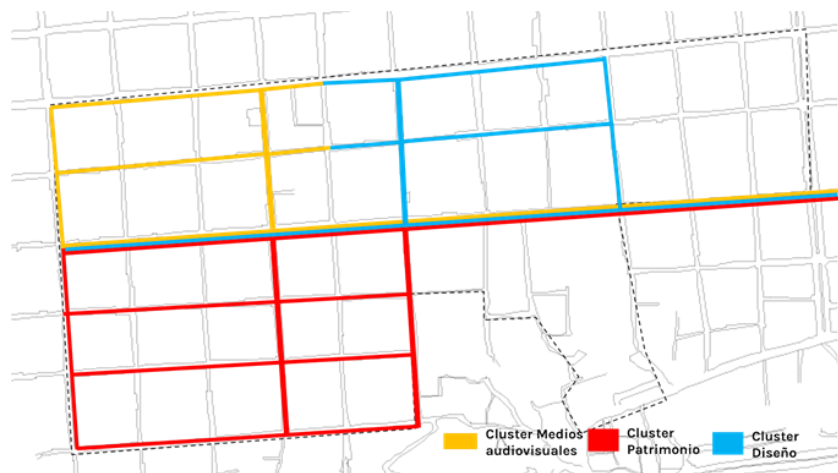


Figura 9. Recorridos Peatonales. Fuente: los autores

Para el corredor innovación cultural se diseñó una estructura a nivel de texturas que conforman el plano horizontal, y mobiliario urbano que conforma el vertical, dichos elementos le dan vida a la propuesta y

articulan las ideas antes mencionadas, en la Figura 10 se muestra el recorrido peatonal y en la Figura 11 la intersección donde confluyen las texturas en los cruces.

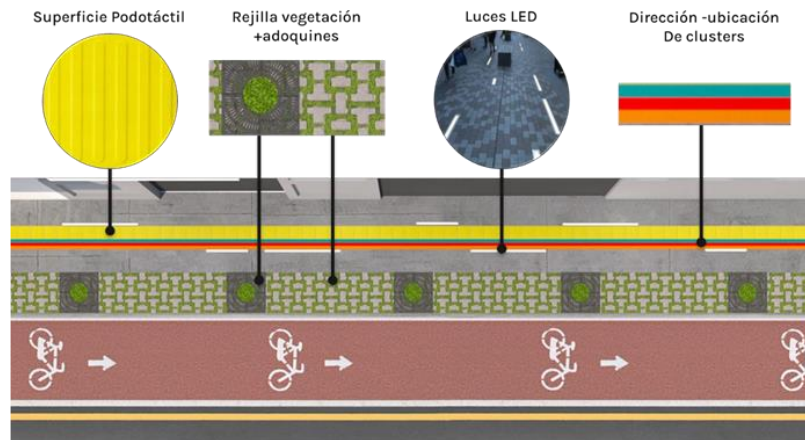


Figura 10. Recorridos peatonales. Fuente: los autores



Figura 11. Recorridos peatonales. Fuente: los autores

Para las conexiones verticales se crearon *Paseos* los cuales tienen un predominio de color de acuerdo al clúster:

- Rojo para Patrimonio
- Naranja para Medios Audiovisuales, artes y tecnología

- Azul para el clúster dedicado a diseño.

Para el mobiliario urbano se diseñaron 2 elementos, constituidos para mejorar la iluminación y la información por medio de postes y tótems como se muestra en las figuras a continuación:



Figura 12. Diseño de Mobiliario Urbano: Tótems. Fuente: los autores



Figura 13. *Diseño en el Área: Plaza Lara. Fuente: los autores*

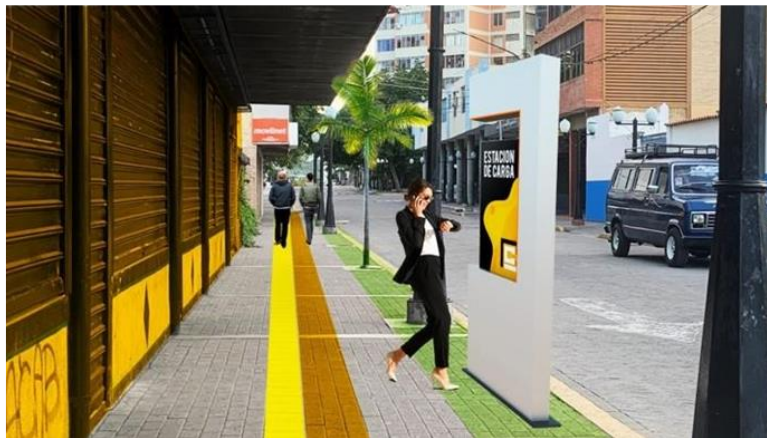


Figura 14. *Diseño en el Área: Calle 26. Fuente: los autores*



Figura 15. *Diseño en el Área: Plaza La Justicia. Fuente: los autores*

4.3. Nivel de Intervención Física y Ambiental

En la propuesta se desarrolló un clúster con sus respectivos niveles de intervención y esquema funcional:

- Nivel de intervención: Nueva Edificación (NE)
- Nivel de intervención: Rehabilitación (R)
- Nivel de intervención: Intervención Existente (IE)



Figura 16. Diseño en el Área: Plaza La Justicia. Fuente: los autores

Nivel de intervención: Nueva Edificación (NE)

El primer nivel de intervención se caracteriza por la construcción de nuevas edificaciones en parcelas disponibles con las siguientes características:

- Áreas comprendidas entre 800-1500m²
- Uso actual: Vacíos, estacionamientos, terrenos en venta.
- Densidad: de 0 a 50 hab/ha

En la intervención correspondiente a nuevas edificaciones, se propone un Centro Creativo (CC) dedicado completamente a una actividad específica, en este caso al clúster de medios, artes y tecnología audiovisual. Cada centro creativo deberá contar con espacios públicos para el disfrute de la población en general y espacios de esparcimiento y encuentro social. Así como también, áreas de coworking que aumenten la interacción entre las personas creativas.

Se agrupan en cada nivel las actividades afines:

- Nivel 1: cine, tv, radio, streaming, podcast
- Nivel 2: desarrollo de software, contenido digital
- Nivel 3: videojuegos, comic y animación
- Nivel 4: cowork y espacios sociales.

Este esquema funcional puede variar dependiendo del área disponible, y la actividad predominante del sector. Cada nueva edificación planteada debe ser evaluada por una oficina ambiental creada por la municipalidad la cual debe determinar si el edificio cumple con las condiciones de *Edificio verde*. Estos corresponden a construcciones sostenibles que utilizan materiales naturales, reducen y optimizan al máximo su consumo de energía y agua y se integran en su entorno, ya sea natural o urbano, causando el menor impacto medioambiental posible.

Materiales

Se debe evitar la utilización de materiales de construcción tóxicos y contaminantes químicos como los compuestos orgánicos volátiles (COV). En cuanto al consumo de energía; los edificios verdes deben tener las mínimas necesidades de climatización y luz posibles por lo que su consumo de energía también será muy inferior al de cualquier vivienda tradicional. Además, las fuentes de energía para consumo de estas edificaciones deberán ser siempre renovables: solar, geotérmica, aerotérmica.

Consumo de agua

Como uno de los recursos naturales más preciados en la actualidad, será fundamental minimizar su consumo en este tipo de construcciones, e incluso optar por reciclarla y reutilizarla tantas veces como sea posible a través de sistemas de retención de agua de lluvia, griferías, duchas y aseos de bajo consumo de agua.

Habitantes

Un edificio verde tendrá en cuenta el bienestar de las personas que habiten en él, no sólo desde el punto de vista del confort sino también desde la salud.

De acuerdo a la certificación LEED [12] deberán contar con:

- Utilizar sistemas avanzados de ventilación como sistemas DCV (Demanda Controlada de Ventilación) que permiten controlar la calidad del aire interior a la vez que generan ahorro energético
- Materiales de construcción y acabados de baja o nula toxicidad, reciclables, de elevada durabilidad y que no emitan contaminantes químicos que puedan ser inhalados
- Mayor uso de luz natural y de iluminación eficiente para reducir el consumo de energía
- Eficiencia del agua Instalación de equipos eficientes o de bajo flujo en cocinas y baños para reducir el consumo de agua

Nivel de intervención: Rehabilitación (R)

En este nivel de intervención se busca la rehabilitación de edificios en estado de abandono, y con un nivel de construcción deteriorado. Se caracteriza por ser parcelas de 0 a 250 m² y con una densidad menor a 100 hab/ha. Es una obra se efectúa con el fin de adaptar el inmueble a los nuevos usos, y funcionalidades demandadas que pretende recuperar el estado original del inmueble, para su pronto uso.

Nivel de intervención: Intervención Existente (IE)

Para este tipo de intervención se propone la compra o alquiler de estructuras existentes, orientadas al uso de industrias creativas, como características principales resaltan las edificaciones en buen estado, en parcelas de 0 a 500 m².

5. FINANCIAMIENTO

La investigación que ha dado origen a este artículo no ha recibido el aporte financiero de ninguna fuente.

6. CONFLICTOS DE INTERÉS

Los autores hacen constar que no poseen ningún tipo de conflicto de interés.

7. CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

LJCA: redacción, edición, conceptualización, análisis formulación, validación. JAC: conceptualización, análisis, revisión.

8. REFERENCIAS

- [1] G. Evans, "From cultural quarters to creative clusters – creative spaces in the new city economy", Stockholm: Institute of Urban History, pp. 32 - 59. Disponible en: <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/6475>, 2009
- [2] Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, "Políticas para la creatividad, Guía para el desarrollo de las industrias cultural es y creativas", Paris: División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas, Sector de la Cultura. Disponible en: http://www.lacult.unesco.org/docc/UNESCO_Guia_por_una_economia_creativa.pdf, 2006
- [3] A. J. Gabaldón. "La urbanización sustentable: Un reto para Venezuela", Academia Nacional de la Ingeniería y el Hábitat, Disponible en: https://acading.org.ve/wp-content/uploads/2023/02/TI_ARNOLDO_GABALDON.pdf, 2023
- [4] Concejo Municipal de Iribarren, "Ordenanza de Reforma de la Ordenanza del Plan de Desarrollo Urbano Local de la Ciudad de Barquisimeto", Gaceta Municipal de Iribarren, Extraordinaria N°

1803, 28-ago-2003, 2003

- [5] M. Porter, “*Clusters and the new economics of competition*”, Harvard Business Review, 77-90, 1998
- [6] R. Martin & P. Sunley, “Deconstructing clusters: chaotic concept or policy panacea?” *Journal Of Economic Geography*, 3(1), 5-35. doi: 10.1093/jeg/3.1.5, 2003
- [7] J. M. Zanabria, “*Las industrias Culturales y Creativas*”, Banco Interamericano de Desarrollo (BID), Disponible en: <https://cursos.iadb.org/sites/default/files/2025-07/SESION%201%20-%20JUAN%20MANUEL%20ZANABRIA.pdf>, 2025
- [8] F. Menchén, “La ciudad creativa en tiempos de crisis. *Encuentros Multidisciplinares*, (31), 1-9, 2009
- [9] J. Montgomery, “Cities and the art of cultural planning” *Planning Practice and Research*, (2), 17.24, 1990
- [10] A. Madanipour, “Knowledge economy and the city: Spaces of knowledge”, Londres: Routledge, 2011
- [11] A. Tallon, “Back to the 1980s?” *Urban regeneration*. (5), 197-202, 2010
- [12] USGBC (U.S. Green Building Council) “*LEED credentials*”, USGBC Disponible en: <https://www.usgbc.org/leed/v5>

9. LICENCIA Y DERECHO DE AUTOR

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Los autores conservan los derechos de autor de los artículos publicados y otorgan al editor el derecho a publicarlos, a ser citados como su editor original en caso de reutilización y a distribuirlos en todos los formatos y medios.

10. LICENSE & COPYRIGHT

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0)

Authors retain copyright of the published papers and grant to the publisher the right to publish the article, to be cited as its original publisher in case of reuse, and to distribute it in all forms and media.