

Bibliografía

(n.d.), B. (2 de 10 de 2023). *Behance*. (n.d.). <https://www.behance.net>

Art., S. L. (2 de 10 de 2023). *Galería de Obras de arte Online*.

<https://www.smellslikeart.org/es/principal>

Artsy. (2 de 10 de 2023). *Discover, Buy, and Sell Fine Art*. (n.d.). *Artsy*. <https://www.artsy.net/>

Capterra. (10 de 10 de 2023). *FlutterFlow*. <https://www.capterra.co/software/1027864/flutterflow>

Contenidos, M. (10 de 10 de 2023). *FlutterFlow ¿Qué es y Cómo funciona? Desarrolla Apps sin código*. <https://mistercontenidos.com/flutterflow-que-es-y-como-funciona/>

Culture, G. A. (02 de 10 de 2023). *Google Arts & Culture*. <https://artsandculture.google.com>

DigitalOcean, H. S. (10 de 10 de 2023). *DigitalOcean Documentation*.

<https://docs.digitalocean.com/developer-center/hosting-supabase-on-digitalocean/>

esflutter.dev. (10 de 10 de 2023). *Técnico - Flutter*.

<https://esflutter.dev/docs/development/ui/widgets-intro>

Facebook. (2 de 10 de 2023). *Facebook*. <https://www.facebook.com>

freeCodeCamp. (10 de 10 de 2023). *What is an API and How Does it Work? APIs for Beginners*.

<https://www.freecodecamp.org/news/what-is-an-api-in-english-please-b880a3214a82/>

GeeksforGeeks. (10 de 10 de 2023). *Introduction to Dart Programming Language*.

www.geeksforgeeks.org

Hive, H. (10 de 10 de 2023). *Comparing Flutter and FlutterFlow: Which is Right for Your*

Project? <https://www.habithive.io/comparing-flutter-and-flutterflow-which-is-right-for-your-project/>

IBM. (10 de 10 de 2023). *What is an Application Programming Interface (API)?*

<https://www.ibm.com/cloud/learn/api>

In, B. (10 de 10 de 2023). *What Is an API? (Definition, How They Work)*.

<https://builtin.com/software-engineering-perspectives/what-is-api>

Instagram. (2 de 10 de 2023). *Instagram*. <https://www.instagram.com>

IONOS. (10 de 10 de 2023). *Open-source programming language*. www.ionos.com

Itgallery. (2 de 10 de 2023). *Software para galerías de arte | ITGallery. ITGallery*.

<https://www.itgalleryapp.com>

JavaTPoint. (10 de 10 de 2023). *Open-source programming language*. www.javatpoint.com

Lardinois, F. (10 de 10 de 2023). *Supabase nabs \$80M for its open source Firebase alternative*.

<https://techcrunch.com/2022/05/10/supabase-raises-80m-series-b-for-its-open-source-firebase-alternative>

Nocode, W. L. (10 de 10 de 2023). *FlutterFlow: Una guía completa*.

<https://www.welovenocode.com/flutterflow-una-guia-completa>

Pinterest. (2 de 10 de 2023). *Pinterest*. <https://www.pinterest.es>

PostgreSQL. (10 de 10 de 2023). *The world's most advanced open source database. (n.d.)*.

PostgreSQL. <https://www.postgresql.org>

Saatchi Art. (n.d.). (2 de 10 de 2023). *Artwork: Buy Original Art Online, Paintings & More*.

<https://www.saatchiart.com>

Startup, N. (10 de 10 de 2023). *FlutterFlow | La revolución en la creación de apps nocode*.

<https://nocodestartup.io/flutterflow-la-revolucion-en-la-creacion-de-apps-nocode/>

Supabase. (10 de 10 de 2023). *The Open Source Firebase*. <https://supabase.com/>

Talently. (10 de 10 de 2023). *¿Qué es Flutter?* <https://talently.tech/blog/que-es-flutter/>

(1) *Casa CreArt | Facebook*. (n.d.). <https://www.facebook.com/casacrearttarija/>

Bakhshi, H., Mateos-Garcia, J., & Whitby, A. (2014). Modelos de negocio digitales en la industria creativa y cultural. Nesta.

Belfiore, E., & Bennett, O. (2007). Rethinking the social impact of the arts: a critical-historical review. Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick.

Bianchini, F., & Ghilardi, L. (2007). Thinking culturally about place. *Place Branding and Public Diplomacy*, 3(4), 280-286.

Bonet, L. (2011). La gestión cultural: conceptos básicos y marco de referencia. En L. Bonet & F. Négrier (Eds.), *Políticas culturales en Europa: una perspectiva comparada* (pp. 25-42). Ariel.

Casa de La Cultura - Tarija. (n.d.). Retrieved November 22, 2022 from <https://www.casadelaculturatarija.com/>

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

Cobo, C., & Pardo, H. (2017). La innovación en la cultura: cultura abierta y ciudades creativas. *Revista de Occidente*, 420, 81-94.

Crespo, A. (2015). Cultura, identidad y desarrollo en el sur de Bolivia. *Revista Andina de Estudios Políticos*, 5(1), 57-72.

Flutter. (2021). Flutter - Beautiful native apps in record time. Recuperado el 10 de marzo de 2023, de <https://flutter.dev/>

Gallagher, K. (2019). Tecnología y cultura: tendencias emergentes en el ámbito cultural. *Future of Culture*, 12(3), 54-67.

Gutiérrez, R. (2010). *Tarija en la historia: 1535-1935*. Plural Editores.

Kapoor, A. (2021). La convergencia de arte y tecnología: una exploración de nuevas posibilidades creativas. *The Art and Technology Journal*, 6(1), 12-28.

Kolb, B. M. (2005). *Marketing cultural y artístico: la gestión de la relación con los públicos*. ESIC Editorial.

Mendoza, L. (2017). *Música y danzas de Tarija: historia y tradición*. Editorial La Hoguera.

Municipio de Tarija. (2021). *Cultura y turismo en Tarija*. Recuperado de <https://www.tarija.bo/cultura-turismo>

Rodríguez, A., & Ruíz, E. (2020). Herramientas digitales para la gestión cultural: aplicaciones y plataformas. *GestionArte*, 8(1), 24-35.

Sacco, P. L. (2011). Cultura 3.0: Un nuevo paradigma para la gestión y las políticas culturales. *City, Culture and Society*, 2(4), 201-207.

UNESCO. (2013). Informe mundial sobre la cultura para el desarrollo sostenible. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000221122>

Vargas, J. (2019). Arte contemporáneo en Tarija: Trayectorias y discursos. *Revista Boliviana de Arte*, 2(1), 24-35.