



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



Resumen Ejecutivo

El presente documento integra una relatoría de todos los trabajos, procesos y herramientas desarrolladas para el diseño, producción y realización del programa **CCD Conecta** de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual, que se realizó en línea del 17 al 24 de noviembre de 2020.

Además de detallar los procesos llevados a cabo, de manera que pueda usarse como una guía de trabajo para una replicar el programa, el presente documento también funciona como documentación y es testigo de los trabajos realizados, pues además integra a través del texto imágenes (como los banners promocionales desarrollados para la promoción en redes) o capturas de pantalla de las conferencias impartidas, del portal y de las aplicaciones desarrolladas. No obstante, todas ellas permanecen en línea para consulta, y se van refiriendo a ellas en los apartados pertinentes. Adicionalmente, algunos archivos (como por ejemplo videos o las bases de datos) se entregan como parte del paquete de testigos de trabajo.

Por otro lado, y para no perder el formato narrativo del presente escrito, algunos documentos un poco más extensos (por ejemplo, el informe estadístico) no se incorporan en este texto sino también como anexos, refiriendo a ellos en el espacio respectivo.

El documento se ha dividido del siguiente modo:

- Antecedentes: que explica surgimiento y objetivos del programa.
- Parte 1. Diseño y preparación del evento, donde se abordan, entre otros, la definición de temáticas y contenidos del programa, la definición de horarios, la adaptación de plataformas digitales a usar y desarrollo de materiales para las mismas, aspectos de la producción en vivo, desarrollo de convocatoria y de portal web, perfiles de invitados y gestión para su participación, así como la estrategia de promoción y difusión.
- Parte 2. Realización del evento, donde se revisan las estadísticas de los registrados para participar, los invitados que imparten las clases maestras



(speakers) y las empresas que participan en las entrevistas, la comunicación durante el evento, y las estadísticas de participación en las distintas actividades, incluyendo el proceso de selección de portafolios y la logística de las entrevistas.

Finalmente, al margen de que a lo largo del texto se mencionan y se va refiriendo a ellos, agregamos aquí un índice de todos los Anexos.

Índice de Anexos

- Anexo 1 – Convocatoria Guía audiovisual elementos gráficos
- Anexo 2 – Convocatoria (bases de participación)
- Anexo 3 – Programa de Comunicación
- Anexo 4 – Relación de entrevistas
- Anexo 5 – Testigos de Cobertura en Medios Informativos
- Anexo 6 – Anuncio de televisión (Izzi y Total Play)
- Anexo 7 – Video promocional Metrobús
- Anexo 8 – Estadísticas de participantes
- Anexo 9 – Base de datos formulario de registro
-





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



Antecedentes

Artic Cord, S de R L (Artic) es una empresa mexicana dedicada a promover la creación y difusión de contenidos y de narrativas gráficas y audiovisuales latinoamericanas, para ampliar la oferta nacional y extender sus públicos en la región y todo el mundo.

Para alcanzar sus objetivos, desde 2011 ha desarrollado una serie de iniciativas y estrategias de formación, promoción y difusión de creadores y artistas de México y Latinoamérica, y ha logrado la construcción de una vasta red internacional de aliados y colaboradores. Como parte de las estrategias destaca la concepción y organización (tanto en desarrollo de contenidos, gestión y producción) de más de 20 eventos internacionales especializados en la industria audiovisual, que junto con sus otras estrategias han colocado a México en el mapa global de la industria, generando contratos internacionales para empresas mexicanas, además de programas de capacitación, tanto para talento a nivel individual como a nivel empresarial, que han hecho al país más competitivo a nivel mundial.

A raíz de la pandemia, desde marzo de 2020 Artic trasladó muchas de sus operaciones y actividades para realizarse de manera virtual, incluyendo talleres en línea, el campo de entrenamiento “Bootcamp Ideatoon” y el Festival Pixelatl de Animación Videojuegos y Cómico 2020 Live, todos ellos con la participación de personalidades de la industria internacional.

Esta misma situación de la pandemia llevó a Artic a desarrollar instrumentos digitales que facilitarían algunas de las actividades más relevantes, como la gestión de agendas para encuentros de negocios entre creadores de México y estudios, productores o cadenas de distribución internacionales, o la gestión de presentación de portafolios y el sostenimiento de entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios de manera virtual. Dicha plataforma, elatlas.mx, permite a los creadores presentar su portafolios en línea, y a los reclutadores encontrarlos en búsquedas orientadas a perfiles específicos



para su revisión online y la eventual programación de entrevistas de reclutamientos y revisión de portafolios en esa misma plataforma.

DetECCIÓN DE UNA NECESIDAD

Durante el Festiva Pixelatl Live 2020 que se realizó en línea del 31 de agosto al 5 de septiembre pasados, se contó con actividades de reclutamiento como todos los años, pero en esta ocasión gestionado en línea. Tras el evento se pidió a las empresas como reclutadoras participantes en el Festival, una retroalimentación que permitiera conocer mejor su experiencia del evento. Esta es una práctica recurrente en todas las iniciativas que Artic emprende, pues permite contar con información reciente y de primera mano. En este caso en concreto, permitió detectar áreas de oportunidad entre los aspirantes que participaron en las entrevistas, sobre todo relativas a la manera de presentar sus portafolios y su desempeño en las entrevistas, así como falta de experiencia que en otras partes del mundo los artistas que inician en la industria van cubriendo con emprendimientos propios, que no siempre persiguen un fin comercial, pero que les permiten desplegar sus capacidades entre los reclutadores.

Por su lado, Ciudad Creativa Digital presentó la iniciativa CCD Conecta como un programa de formación para el emprendimiento y el empleo, que contemplaba la realización de una serie de clases maestras para orientar a los artistas emergentes en los mecanismos de contratación de la industria audiovisual, así como una jornada de entrevistas de reclutamiento y de revisión de portafolios.

Ante la pertinencia de la iniciativa, en Artic buscamos colaborar en el diseño y la realización del programa, aportando la experiencia, poniendo al servicio del programa las plataformas digitales desarrolladas previamente por Artic, así como la red de apoyo internacional construida a través de los años, para poder lograr los cabalmente los objetivos a pesar de los tiempos reducidos que Ciudad Creativa Digital requería para su desarrollo.

Objetivos y características del programa

De acuerdo con el anexo técnico, los objetivos y las características del programa eran:

Objetivo General

Desarrollar e implementar un programa de formación para el empleo y el emprendimiento de ilustradores, animadores y creativos para la industria audiovisual.

Objetivos Específicos:

1. Que los participantes aprendan lo que se necesita para obtener trabajo en la industria audiovisual en términos técnicos y tecnológicos, así como de habilidades socioemocionales.





2. Contactar empresas de la industria audiovisual que estén reclutando, tanto locales como nacionales e internacionales, para que formen parte del programa.
3. Detectar las necesidades coyunturales de la industria, para poder orientar a los participantes hacia dicha demanda.
4. Implementar mecanismos que permitan a los participantes darse a conocer entre los reclutadores de las distintas empresas.
5. Orientar a los participantes para que, en caso de que no cuenten aún con una trayectoria que valide sus capacidades, puedan desarrollar proyectos que los validen ante los reclutadores.
6. Que los participantes comprendan el emprendimiento como otra ruta para desarrollarse en la industria, y conozcan los apoyos y programas de Ciudad Creativa Digital para los emprendimientos creativos y las llamadas “startups” (empresas que están iniciando).

Características del Programa:

De acuerdo con el anexo técnico, el programa debía realizarse durante el último trimestre de 2020, se debían detectar y analizar las oportunidades laborales en la industria audiovisual, incluir actividades de revisión de portafolios y retroalimentación, así como una jornada de reclutamiento con la participación de empresas de la industria audiovisual.

Además, el programa debía cubrir también un aspecto formativo, incluyendo clases maestras y/o talleres (seis actividades de este tipo) impartidas por personalidades relevantes en la industria.

Como el programa se realizaría de manera virtual (online), debía incorporar plataformas tecnológicas que permitieran gestionar los procesos de reclutamiento en línea: tanto la revisión de portafolios por parte de los reclutadores, como la gestión de entrevistas con los participantes.

Finalmente, el anexo técnico incorporaba un cronograma de actividades para realizar el programa en cuatro semanas, que a continuación se transcribe:

Cronograma

Semana 1

- Definición y esquema del programa
- Lista tentativa de ponentes (conferenciantes o panelistas)
- Contacto y gestión
- Boceto del horario del evento





- Investigación de oportunidades en la industria global y contacto para invitarlos a que se sumen al programa
- Desarrollo de imagen, estrategia de comunicación, convocatorias y mecanismos de gestión de participantes
- Adaptación de plataforma elatlas.mx para orientarla al evento
- Desarrollo de contenidos específicos en redes sociales y/o el portal de promoción e información sobre el evento
- Elaboración y publicación de boletín de prensa para presentar el evento

Semana 2

- Promoción en redes sociales
- Presentación del programa en medios (relaciones públicas)
- Seguimiento invitados y elaboración de horario final
- Incorporación de horario en
- Publicación del programa final del evento, con listas de participantes y
- Producción y publicación de, al menos, una herramienta tutorial y/o de orientación para el desarrollo de portafolios en línea

Semana 3

- Realización del programa (impartición en vivo de las conferencias)
- Gestión con reclutadores para revisiones de portafolios
- Agenda de entrevistas de reclutamiento y/o revisión del portafolios

Semana 4

- Jornada de reclutamiento y revisión de portafolios
- Instrumento de retroalimentación del evento

En los siguientes apartados del presente documento se hace una relatoría de todos los trabajos realizados, y se va refiriendo a distintos anexos a modo de testigos de trabajo.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Audiovisuales de Jalisco



1. Diseño y preparación del evento

Dado el corto tiempo de que se disponía, lo primero que se hizo fue definir la arquitectura que tomaría el programa.

Por la experiencia que a lo largo de 2020 fuimos adquiriendo respecto a los eventos en línea, se diseñó un horario de actividades que contemplara al menos dos actividades de formación cada día a lo largo de una semana, dejando la jornada de reclutamiento y revisión de portafolios para la semana siguiente.

Las razones para optar por esta estructura son las siguientes:

- a) En un evento presencial los participantes deben desplazarse a la sede donde se realizarán las actividades. Dada la inversión de tiempo ocupada en el desplazamiento al lugar, hace más práctico para los asistentes permanecer para ver la siguiente actividad, lo que favorece la construcción de programas con cuatro, seis u ocho actividades en la misma jornada.

La experiencia reciente que habíamos tenido en el festival, nos mostró que una estructura así no era funcional en eventos en línea, pues al permanecer muchos de los asistentes en su casa como (o algunos en sus oficinas), no se apartaban del todo de sus actividades laborales o estudiantiles o del hogar, teniendo la posibilidad de ver en vivo sólo unas pocas de la oferta de contenidos.

En cambio, un programa con dos o tres actividades cada jornada, permitía que la mayoría pudiera atenderlas en vivo (dándose un intercambio más rico en los chats y los mecanismos para preguntar al ponente mientras se realizaba el evento).

Esta decisión, como adelante se detalla, permitió una tasa de retención de 45%, que es una de las más altas en eventos realizados en línea (con promedios que están a veces por abajo del 5%).

- b) La segunda razón es acaso más importante: al tratarse de un evento diseñado para la formación en función del reclutamiento y el emprendimiento, gran parte de los contenidos girarían en torno a cómo hacer y/o mejorar el portafolios de



trabajo, que es el mecanismo usado en la industria audiovisual para contratar talento.

Y más aún: en vistas de la jornada de reclutamiento y revisión de portafolios, se consideró pertinente contemplar en el programa espacios de tiempo durante el evento para que los participantes pudieran ir mejorando sus propios portafolios a partir de los consejos o aprendizajes de las clases maestras, toda vez que éstos serían revisados hacia finales de esa semana para programar las reuniones.

Por estas dos razones, la estructura de programa se concibió de tal manera que privilegió extender las actividades a más días (en lugar de una o dos jornadas de actividades de formación, se optó por repartirlas en cuatro días) agrupando las actividades en dos bloques: uno en la mañana y otro en la tarde, para dejar suficiente espacio temporal en

medio de modo que los participantes pudieran atender lo dicho previamente: tanto sus actividades laborales, estudiantiles o del hogar, así como dedicar tiempo a aplicar los aprendizajes a su propio portafolios.

Finalmente, también para que los que buscaran participar en la jornada de reclutamiento y revisión de portafolios pudieran mejorar su propio portafolios, se decidió que las entrevistas no se realizaran al mismo tiempo que las clases maestras, sino la semana siguiente.

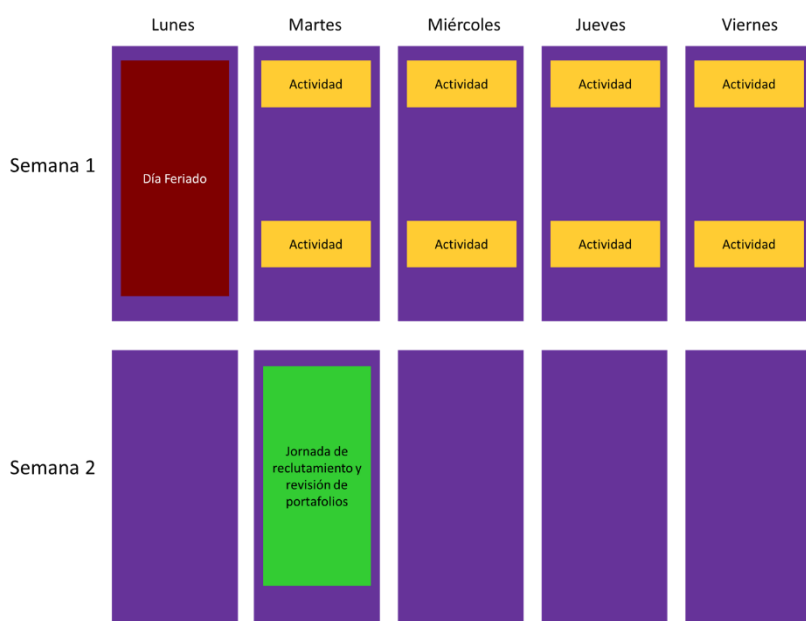


Figura 1: Estructura planteada para el programa CCD Conecta Noviembre 2020

Dado que el lunes de la semana que se realizaría el evento era día feriado en México, la estructura del evento quedó como se presenta en la figura uno que acompaña estas líneas.

1.1 Definición de los contenidos del programa

Siguiendo los objetivos específicos presentados en el anexo técnico, se plantearon los siguientes temas para abordarse en las actividades de formación:

Qué tiene que hacer un creativo mientras consigue trabajo

Aunque se trata de un contenido pensado prioritariamente para los recién egresados que no tienen experiencia (y habida cuenta que la mayoría de los puestos de trabajo



piden demostrar cierta “experiencia laboral” que un recién egresado no tiene), en realidad este contenido es útil para todos los profesionistas del sector.

Se trata de abordar algunas cosas que puede hacer un creativo para demostrar su talento y adquirir en el proceso nuevos aprendizajes y desarrollar su talento. Y en ese mismo sentido, que entendieran las oportunidades de emprendimiento o desarrollo alternativo dentro del sector

Mecanismos de contratación

Con el objetivo de que los participantes comprendieran las dinámicas de reclutamiento en la industria, que no se limitan a la presentación del portafolios en una única ocasión, buscando orientar a los aspirantes en la necesidad que tienen de un permanente desarrollo de mayores capacidades útiles para su carrera la industria, a partir de proyectos personales o colectivos, para que tengan cada vez más posibilidades de conseguir trabajo.

Qué es lo que busca un reclutador en la industria

En este tema se buscó que los participantes conocieran de primera mano aquellas cosas en las que se fijan los reclutadores de las empresas cuando están revisando portafolios o sosteniendo entrevistas de trabajo.

Capacidades subjetivas que se evalúan en una entrevista de trabajo

Se buscó que los participantes ubicaran algunas capacidades subjetivas que también se consideran en las dinámicas de reclutamiento en la industria, relativas a la personalidad, el trabajo en equipo, la tolerancia y resiliencia, etc.

Qué necesitan los estudios para producir

Para que los participantes en el programa conocerán mejor las líneas de producción en la industria, así como las tareas específicas que se desarrollan en una producción, traducido en los puestos de trabajo más recurridos y las características que cada uno de ellos debe tener.

Además, esto permitiría que pudieran ubicar mejor dónde encaja mejor su talento y qué capacidades adicionales necesita desarrollar de acuerdo a lo que se esperarían de cada puesto.

Cómo proyectar el talento y la personalidad en el portafolios

Siendo el portafolios es la principal herramienta de venta en la industria audiovisual, es necesario asegurar que refleje a cabalidad las capacidades del participante, así como aspectos de su personalidad, temáticas de interés y cualquier otro elemento relevante para que mejor lo conozca el reclutador.





En ese mismo sentido, es relevante que al menos una parte del contenido del programa se enfoque en la manera como influyen las inquietudes personales, en el proceso de reclutamiento.

La idea de este campo temático es agregar al programa recomendaciones específicas cómo presentar el trabajo de manera que construya una narrativa que sea atractiva e informativa para los reclutadores.

Entender la carrera como un plan de vida

Más allá de un puesto laboral o no en una empresa, es necesario que los creativos se reconozcan como artistas con un plan de vida y una búsqueda estética o existencial que es lo que les da herramientas para aportar en las diversas compañías donde pudieran colaborar, un punto de vista particular que enriquezca a las producciones.

Pero más allá de eso, entender la carrera profesional como un plan de vida les permite desarrollar las habilidades subjetivas descritas anteriormente, lo que redundará, paradójicamente, en el aumento de sus oportunidades de trabajo.

La experiencia de realizar un portafolios y participar en entrevistas

Finalmente, cabe añadir en este apartado la importancia formativa para un creativo, de hacer su portafolios si nunca lo ha hecho (poniendo todo aquello que pueda mostrar), así como revisar portafolios de otros como él.

En el mismo sentido, cabe destacar el aspecto formativo de tener entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios por parte de reclutadores y artistas de diversas empresas de la industria, pues no hay mejor formación que ejercicios reales que permitan a los participantes del programa aplicar lo aprendido.

1.2 El programa de formación

Definidos los temas que se buscaría abordar durante el programa, se establecieron las actividades formativas. En el anexo técnico se contemplaban 6 clases maestras, paneles o talleres online. Sin embargo, al momento de aterrizar los contenidos necesarios para cumplir con los objetivos temáticos, se plantearon las siguientes actividades:

- Siete Clases Maestras o Paneles en vivo
- Dos Casos de estudio de emprendedores (buscando mostrar al menos dos modelos: el llamado “comercial” y el llamado “independiente”)
- Dos sesiones de Networking entre los asistentes para que se conocieran entre sí (invitando además a algunos dueños de estudios mexicanos exitosos que pudieran charlar de manera informal con los participantes)
- La jornada de reclutamiento y revisión de portafolios.





Además de los contenidos enumerados, se consideró la posibilidad de retransmitir un par de contenidos pregrabados que abordaban la misma temática del evento, para reforzar la oferta de contenidos formativos del evento.

Esto dio un total de trece actividades, además de la jornada de entrevistas.

A continuación, detallamos dichas actividades por como quedaron ordenadas en el programa:

DÍA UNO:

Panel: ¿Qué hago mientras consigo trabajo? Diversas estrategias para construir una trayectoria en la industria, a partir de la experiencia de algunos creativos y emprendedores (tanto que trabajan como “freelance”, así como el caso de quienes desarrollaron su propio estudio)

Caso de estudio: Estudio de animación independiente: Con el fin de abordar un emprendimiento de corte artístico y no comercial, para conocer su experiencia, sus inicios y el modo como consigue clientes.

¿Qué busca un reclutador? Un panel donde reclutadores de empresas internacionales pudieran explicar qué es aquello en lo que se fijan, qué consideran más importante y cómo llamar su atención.

DÍA DOS:

LAIKA: Haciendo un portfolio con personalidad: Tal como se explicó antes, se decidió aprovechar una conferencia pregrabada donde el equipo de reclutadores del emblemático estudio de Stop Motion LAIKA explicaron aquello que consideran la clave de los mejores portafolios.

¿Qué necesitan los estudios?: Donde directores de algunos de los más destacados estudios de animación de Latinoamérica, pudieran explicar el talento que más falta les hace, de acuerdo a los retos a los que se están enfrentando actualmente.

Primera sesión de Networking: Tal como se describió antes, una sesión para que los participantes del programa pudieran conocerse, intercambiar experiencias, mostrar sus trabajos, etc., con la participación de dueños de estudio que pudieran intercambiar con ellos experiencias.

DÍA TRES

Conversatorio con BentoBox reclutamiento: Al igual que la actividad de LAIKA, se trata de un conversatorio pregrabado con la reclutadora Brooke Keesling, con una muy larga trayectoria en reclutamiento para cadenas como Cartoon Network, Disney Television Animation y Warner Bros., entre otros. Se trata de una sesión de preguntas y respuestas





que le hicieron creativos diversos el pasado septiembre, y que con permiso de Brooke se integró como parte del programa.

Caso de estudio: Estudio Comercial: Similar al caso de estudio del primer día, pero aquí se buscaría un caso de una empresa más orientada a servicios de publicidad o para la industria del entretenimiento, pero igualmente abordando las preguntas: ¿Por dónde empezar?, ¿cómo conseguir clientes?, ¿qué tan grande debe ser el equipo?, etc.

Clase Maestra de un Creador sobre la industria en la pandemia: Con el fin de explorar cómo las propiedades intelectuales deben incorporar la temática que en este año ha impactado a todo el mundo.

DÍA CUATRO

Clase Maestra sobre plan de vida: Buscando orientar a los participantes, se buscaría la participación de un coach o consultor que pudiera aportar herramientas para el desarrollo un plan de vida y la trayectoria.

Clase Maestra sobre estrategias para ser contratado: El objetivo era encontrar un caso emblemático de algún creador latinoamericano, con un perfil artístico y autoral, que hubiera logrado ser contratado en un estudio internacional por los valores desarrollados en una trayectoria previa independiente.

Clase Maestra sobre cómo iniciar una carrera desde la perspectiva de un creador: Con el fin de abordar la trayectoria de un creador de contenido (series o de películas) se buscaría una clase maestra de un creador de alguna propiedad intelectual popular, para que hablara desde su perspectiva de su propia trayectoria.

DÍA CINCO

Tal como se explicó antes, el quinto día sería la jornada para entrevistas y revisiones de portafolios, y se realizaría una semana después de las clases maestras para dar oportunidad a los aspirantes a aplicar en sus portafolios lo aprendido durante las jornadas formativas.

En la siguiente página se muestra el horario de las actividades.

Pero aún cabe añadir en este punto que, en la definición de cada uno de los contenidos que se pretendía desarrollar para el programa, está también descrito el perfil de los invitados. A ellos sólo cabría añadir el perfil de los reclutadores.





CONFERENCIAS / 17-20 NOV					
	Martes 17	Miércoles 18	Jueves 19	Viernes 20	
10:00	¿Qué hago mientras consigo trabajo?	Laika: Haciendo un portfolio con personalidad	Conversatorio con BentoBox reclutamiento	Cómo contar tu historia con Jorge Font	
10:30					
					Masterclass
					Pre-grabada
15:30	Caso estudio - ANA (Casiopea)		Caso estudio - Peek?	Titmouse animation director	Caso estudio
16:00					Networking
16:30					
17:00	¿Qué busca un reclutador?	¿Qué necesitan los estudios?	Craig Bartlett y la pandemia de Hey Arnold!	David Feiss - por definir	
17:30					
18:00					
18:30				Networking 2	
19:00		Sesión de networking 1			

1.3 Adaptación de plataformas digitales

Uno de los retos más importantes en la realización del evento, era el de adaptar el evento a su realización online: tanto las conferencias (en plataformas que permitieran el registro de los participantes, para hacerse de una base de datos como uno de los resultados del evento), como sobre todo las entrevistas, que implicaban una gran logística desde el proceso de clasificación de los participantes, las revisiones de los portafolios y el diseño de las agendas de entrevistas.

Plataforma para las conferencias

Siendo un evento gratuito, se debía contemplar una estrategia para promover el registro de los participantes, de modo que se puedan obtener datos demográficos para evaluar el programa, y sobre todo que se les pueda dar seguimiento posterior a la realización.

Además, se requería una plataforma de streaming donde pudieran transmitirse las conferencias online en vivo (con chat y sistema de preguntas y respuestas), y que a la vez permitiera que las conferencias quedaran on-demand para su consulta posterior.





Tras las diversas experiencias previas de formatos en línea, se propuso que la plataforma que alojaría la transmisión de los videos sería Vimeo, pero los videos sólo podrían verse dentro de la plataforma digital diseñada para subir los portafolios para la revisión por parte de los reclutadores (de la que se habla más adelante), de manera que los participantes tuvieran que registrarse para verlas.

Se desarrolló la infraestructura necesaria para que ocurriera tal como se describe, haciendo la adaptación de las plataformas -se muestra una captura de pantalla para ilustrar lo que se comenta.

En la imagen que acompaña estas líneas, se muestra la plataforma adaptada a las condiciones descritas (figura 2).



Figura 2: Plataforma adaptada para alojar conferencias en vivo y que queden On Demand

Producción en vivo

Para poder realizar las transmisiones en vivo, se contó con un productor que generaba la llamada en vivo con el conferencista o los panelistas, e incorporaba la imagen del evento, así como de Ciudad Creativa Digital.

Antes del evento se realizaron los diseños gráficos pertinentes de todos los elementos que compondrían la pantalla de salida, y se hicieron todas las pruebas para garantizar que funcionarían de manera óptima las plataformas elegidas, tal como puede verse en las capturas que acompaña estas líneas.

Los elementos gráficos realizados se integraron en el documento "Guía Audiovisual" de donde los diseñadores y productores podían extraer tipografías, estilos y gráficos. (Dicho documento se adjunta como **Anexo I**)

Cabe aclarar que este mecanismo permitió corregir sobre la marcha: tanto casos de fallas temporales de conexión de algún ponente, que permitía al moderador reaccionar, pero también cuando se pidió que los logotipos de Ciudad Creativa Digital y el Gobierno de Jalisco, que originalmente entraban intermitentemente a lo largo de la conferencia,



se quedaron de modo permanente en la pantalla. Esta petición vino cuando la primera conferencia estaba en marcha y avanzando, y se pudo corregir la pantalla a los pocos minutos de la petición.

En las imágenes que acompañan estas líneas, se muestra la composición de las pantallas con la imagen del programa de CCD Conecta, tanto logotipos como el estilo visual del evento.



Figura 3: Composición de las pantallas con los elementos gráficos y visuales del evento.

Plataforma para entrevistas Online

Finalmente, el mayor reto estaba dado por la adaptación de la plataforma para alojar los portafolios, pero sobre todo para desarrollar funciones que permitieran la revisión de cada uno de ellos, permitiendo armar colecciones de acuerdo con los requerimientos de los reclutadores, de manera que éstos pudieran revisar dichas colecciones.

Esto implicó un desarrollo tecnológico que cambió la dinámica de la plataforma: ahora los usuarios tenían herramientas para clasificar los trabajos que conformaban sus portafolios de acuerdo con un catálogo de habilidades que fue desarrollado junto con reclutadores de la industria, así como la mencionada aplicación que permitía ubicarlos en las colecciones, tal como se muestra en las imágenes que aparecen en la siguiente página.

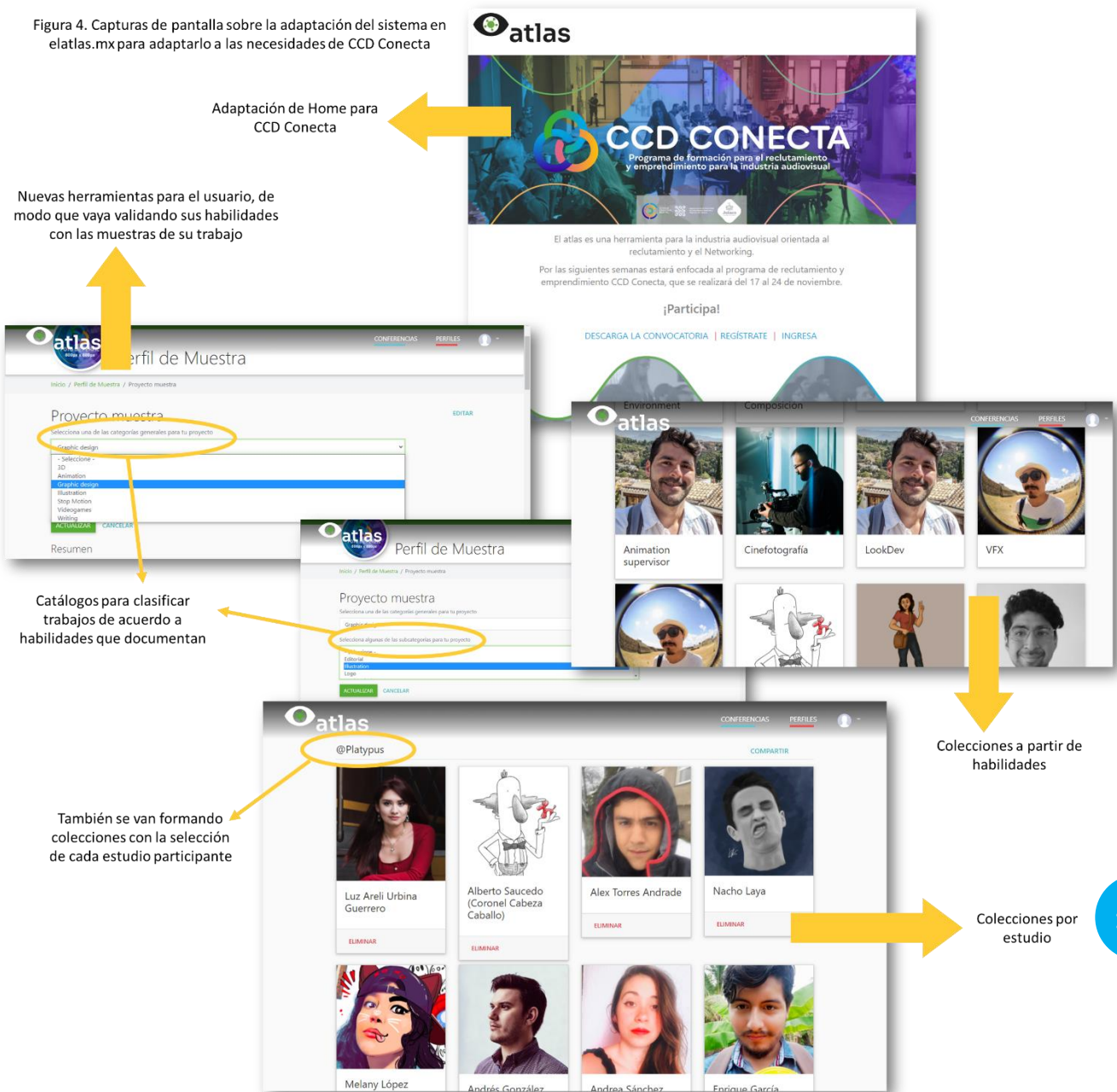




CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Figura 4. Capturas de pantalla sobre la adaptación del sistema en elatlas.mx para adaptarlo a las necesidades de CCD Conecta



Pero el reto logístico no sólo implicó un desarrollo tecnológico, pues para elaborar y gestionar las agendas de reuniones, también se desarrolló una matriz por horarios, donde se fue agendando para cada reclutador cada entrevista con los aspirantes elegidos por cumplir los requerimientos de habilidades y calidad, y se envió un correo de notificación con el horario de la entrevista a cada uno de los seleccionados, con las instrucciones para conectarse a la llamada. Esta operación se detalla más adelante, en el apartado sobre la realización de las actividades.





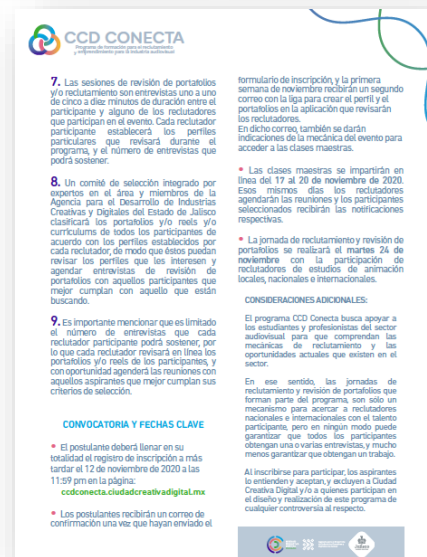
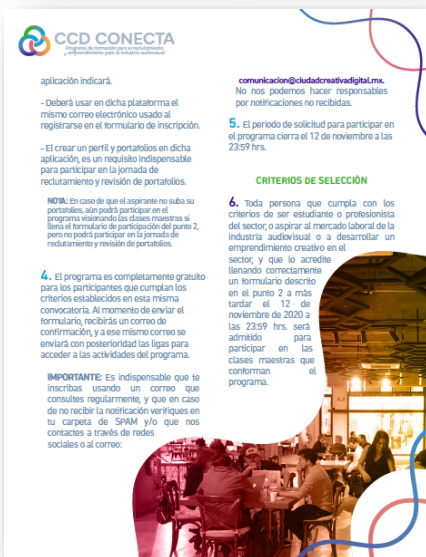
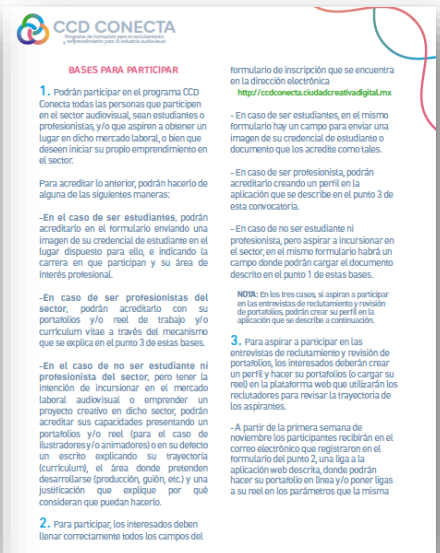
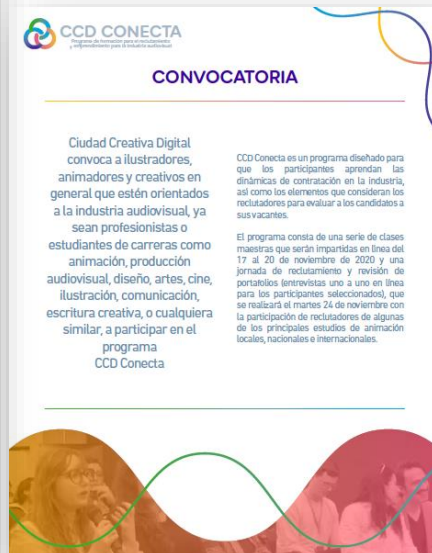
CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

1.4 Bases de participación y formulario de inscripción

Se desarrolló una convocatoria con las bases de participación, que se difundió a través de redes sociales y se alojó en el portal del evento, donde se especifican las características de todo el programa, así como a quién estaba dirigido (beneficiarios), y los mecanismos de inscripción.

Se muestran en este apartado algunas imágenes de la convocatoria, pero se adjunta también en formato PDF (Anexo 2).





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Además, para lanzar la convocatoria, se desarrolló un formulario interactivo en línea para que los interesados pudieran registrarse.

El formulario de inscripción se considera también un instrumento cuyos campos permiten, además de los mecanismos de contacto (para informar los pormenores del evento como, por ejemplo, el modo en que podían acceder a las clases maestras) también la captación de datos demográficos básicos que, en un análisis estadístico permiten entender mejor el tipo de audiencia que participó en el programa, así como inferir los alcances de la estrategia de comunicación y promoción que se siguió.

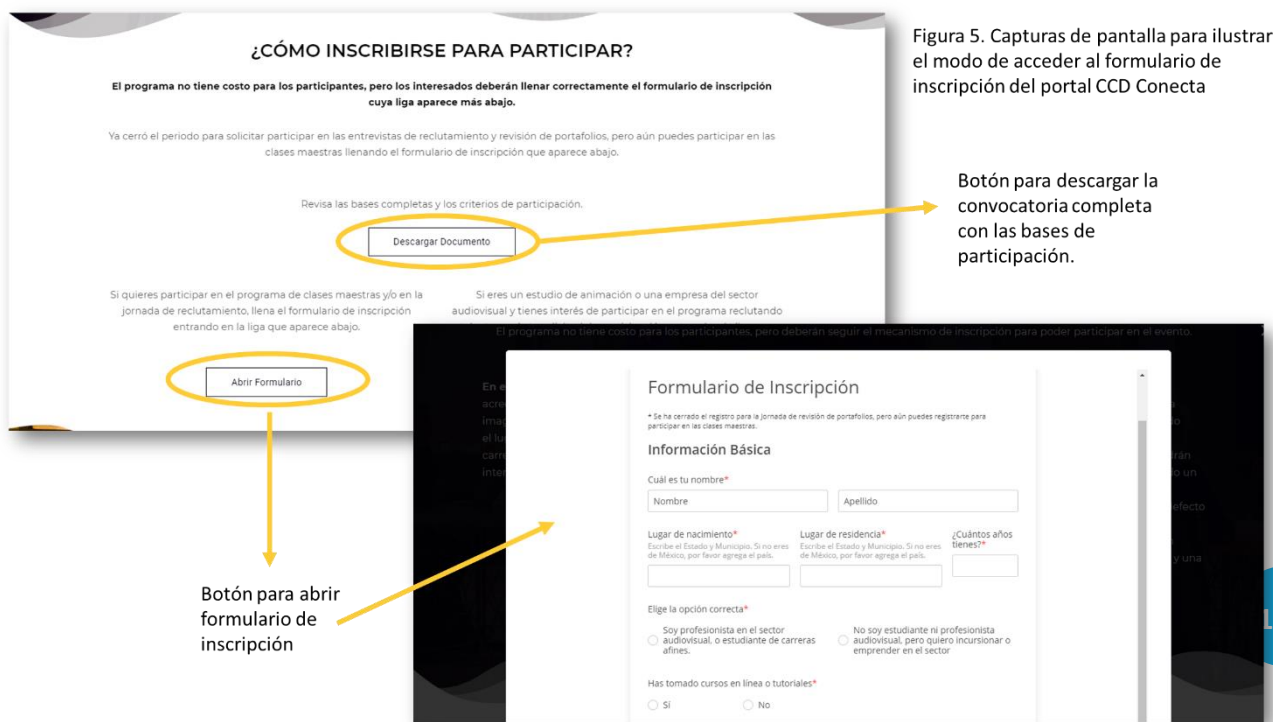


Figura 5. Capturas de pantalla para ilustrar el modo de acceder al formulario de inscripción del portal CCD Conecta

Botón para descargar la convocatoria completa con las bases de participación.

Botón para abrir formulario de inscripción

El acceso al formulario de registro se diseñó para que quedara alojado en el portal web CCD Conecta (<http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx/>), tal como se muestra en la figura que está arriba de estas líneas.

Además, en la siguiente página hemos añadido una captura de pantalla del formulario. Se muestran a continuación capturas de pantalla del formulario en línea, pero puede accederse a él en el sitio web: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx





Formulario de Inscripción

* Se ha cerrado el registro para la Jornada de revisión de portafolios, pero aún puedes registrarte para participar en las clases maestras.

Información Básica

Cuál es tu nombre*

Nombre

Apellido

Lugar de nacimiento*

Escribe el Estado y Municipio. Si no eres de México, por favor agrega el país.

Lugar de residencia*

Escribe el Estado y Municipio. Si no eres de México, por favor agrega el país.

¿Cuántos años tienes?*

Elige la opción correcta*

Soy profesionalista en el sector audiovisual, o estudiante de carreras afines.

No soy estudiante ni profesionalista audiovisual, pero quiero incursionar o emprender en el sector

Has tomado cursos en línea o tutoriales*

Sí

No

Describe brevemente tus principales aptitudes y/o experiencia*

Información de Contacto

Teléfono de contacto*

Correo electrónico*

¿Usas Redes sociales?*

Sí

No

Aceptación de las bases*

Al enviar este formulario manifiesto que he leído y acepto a cabalidad las [bases de la convocatoria CCD Conecta](#).





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

1.5 Sitio Web

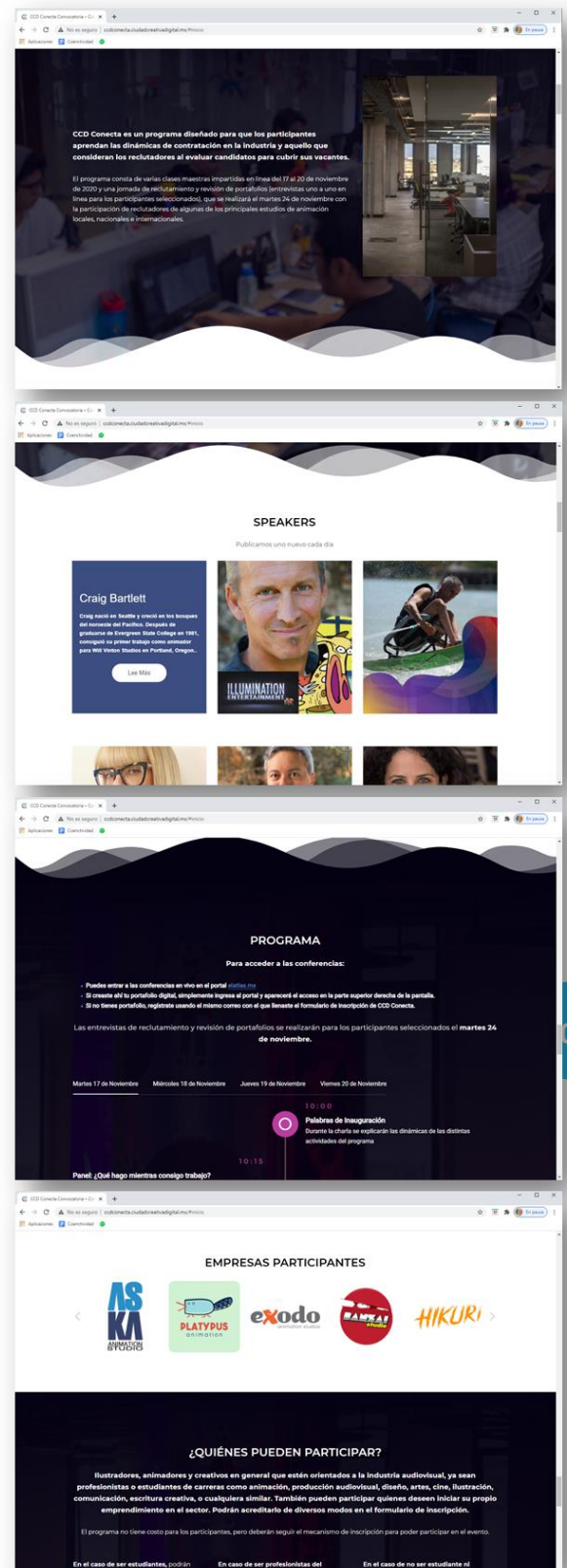
Un mecanismo fundamental para la comunicación del evento es la realización de un portal de internet donde los interesados puedan encontrar toda la información del programa, así como los horarios, mecanismos de participación, información de los conferencistas y de las actividades.

Por los tiempos cortos para convocar y realizar el evento, esta fue una de las primeras acciones que se emprendieron: se desarrolló todo el contenido informativo del portal (textos), la arquitectura de información, así como las herramientas gráficas para el diseño y estructura del sitio web.

Otro aspecto importante que mencionar fue la decisión de que el sitio quedara alojado dentro del portal de Ciudad Creativa Digital.

En su estructura, el sitio web de CCD Conecta integró todas sus secciones en su *landig page* donde aparecen toda la información del programa, donde se pudiera descargar la convocatoria, donde se alojara el formulario de inscripción descrito en el punto anterior de este reporte, y donde se fueron publicando los estudios de animación participantes en la actividad de reclutamiento y revisión de portafolios, así como los conferencistas a medida que iban confirmando su participación.

De cada uno de los conferencistas, se añadió en el portal algo de su trayectoria -para quienes no los conocieran-, así como el horario una vez que estuvo concluido, tal como se muestra en las imágenes que acompaña este texto.





1.6 Convocatoria a empresas para participar

En este punto conviene primero explicar brevemente los mecanismos de reclutamiento que siguen las principales empresas del sector: a diferencia de otras industrias, los departamentos de reclutamiento y desarrollo de personal del sector audiovisual y de la industria del entretenimiento en general, no esperan tener una vacante en su estudio para buscar talento, pues muchas veces reciben contratos que implican la capacidad de responder de manera urgente a un cliente con necesidad, lo que los lleva a ampliar temporalmente sus equipos de trabajo de manera significativa, y para lo cual no les basta colocar avisos en el momento.

Lo que normalmente hacen, es acudir a festivales y congresos de industria que se desarrollan cada año, y están explorando de modo permanente en universidades o en plataformas digitales para ubicar nuevos talentos. De esa manera amplían sus bases de datos de talento, y van dándole seguimiento a aquellos que más les interesa. Cuando surge una vacante o alguna necesidad específica, normalmente ya tienen ubicado en su base de datos varios candidatos pertinentes para posibles necesidades.

Tomando esa práctica como condición preliminar, de todos modos se realizó una investigación para detectar estudios que tuvieran posibles vacantes en el momento, y se les contactó e invitó a participar en el evento. Pero obviamente en el proceso también se buscó a las empresas más consolidadas de la industria, que sabemos que siguen una metodología como la descrita, y se les explicó el programa invitándolos para participar, con el fin de que conocieran nuevos talentos en la expectativa de que integraran algunos en su base de datos de talento.

El poco tiempo con que se contaba jugó en contra respecto al número de empresas que se podía contactar, pues tenían que confirmar su participación en prácticamente una semana. Se entró en contacto de manera personalizada y a través de diversos medios y contactos, con 42 empresas audiovisuales de México y el mundo, explicándoles las intenciones del programa. Es de destacar que una operación así, con tan corto tiempo para operarse, sólo fue posible gracias a la red de contactos que se ha ido tejiendo a través de los años. Desgraciadamente, y precisamente por el corto tiempo de anticipación, varios de los contactados que mostraron interés no lograron ajustar sus agendas y tiempo para participar en las entrevistas, aunque pidieron que se les tomara en cuenta para la siguiente edición del evento. En cambio, quince empresas de México, Canadá y Estados Unidos confirmaron su participación (se detallan más adelante).

De manera simultánea a estas acciones de contacto y gestión, se diseñó también un mecanismo para que otras posibles empresas reclutadoras interesadas pudieran enterarse e integrarse al programa. Sin embargo, al momento de diseñar el mecanismo, y considerando que éste quedaría abierto para que cualquiera pudiera solicitar su incorporación al programa, se estableció un protocolo que permitiera evaluar a las

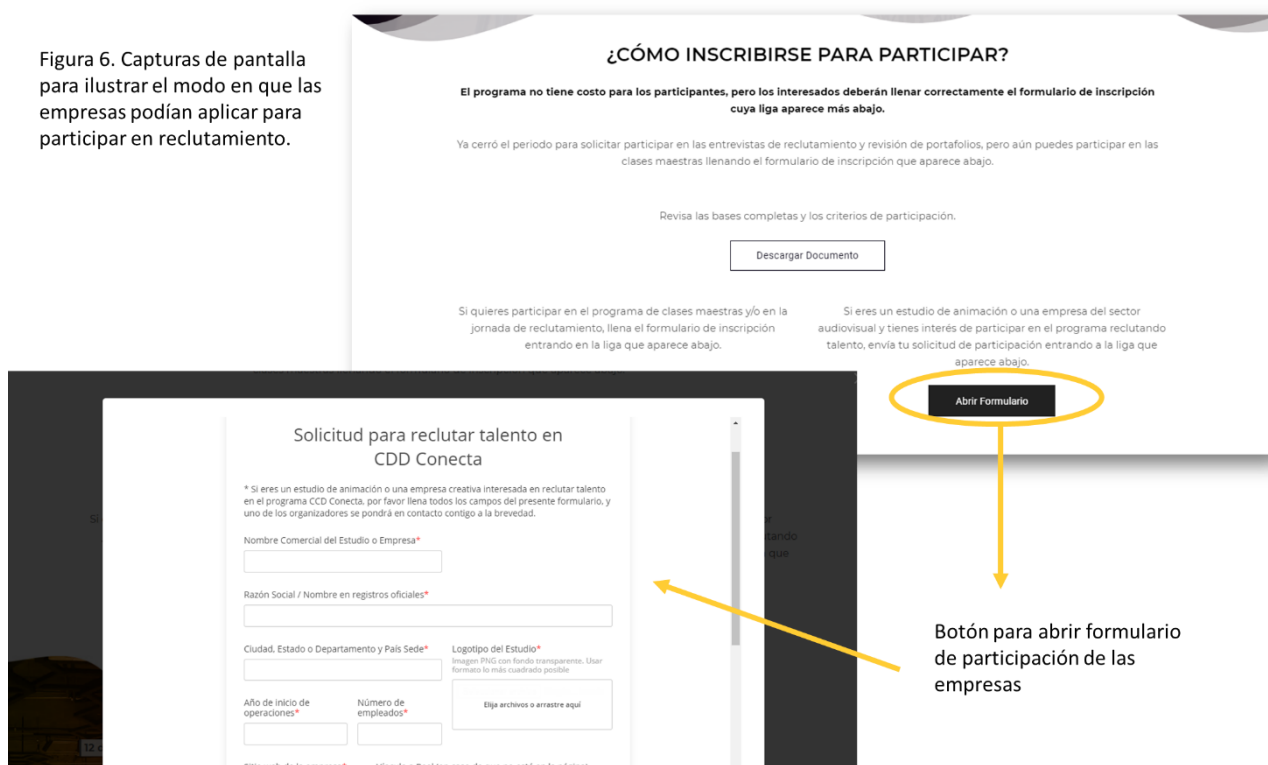


empresas aspirantes, pues la experiencia también ha mostrado que con mecanismos completamente abiertos se pueden llegar a recibir solicitudes de empresas que realmente no existen, o incluso personas que sólo llenan los formatos “para ver qué pasa” o que intentan jugar bromas o boicotear.

Así que, para asegurar la integridad del programa y proteger a sus participantes, se desarrolló un instrumento que requiriera elementos que permitieran evaluar a las empresas que aspiraran a participar, aportando información de la empresa, sitios públicos de información, así como datos de contacto por si se requería pedir más información.

Una vez diseñado el protocolo y establecido el instrumento, se programó un formulario interactivo que se colocó en el portal para que, si alguna empresa se enteraba del evento a través de la promoción o las redes sociales y tenía alguna vacante o quería participar como reclutador, pudiera solicitar su participación de ese modo, y contáramos con la información para evaluar si se trataba de un caso real.

Figura 6. Capturas de pantalla para ilustrar el modo en que las empresas podían aplicar para participar en reclutamiento.



En la siguiente página se muestra el formulario interactivo con un mayor tamaño de modo que se alcancen a leer los campos.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Solicitud para reclutar talento en CDD Conecta

* Si eres un estudio de animación o una empresa creativa interesada en reclutar talento en el programa CCD Conecta, por favor llena todos los campos del presente formulario, y uno de los organizadores se pondrá en contacto contigo a la brevedad.

Nombre Comercial del Estudio o Empresa*

Razón Social / Nombre en registros oficiales*

Ciudad, Estado o Departamento y País Sede*

Logotipo del Estudio*

Imagen PNG con fondo transparente. Usar formato lo más cuadrado posible

Año de inicio de operaciones*

Número de empleados*

Sitio web de la empresa*

Vínculo a Reel (en caso de que no esté en la

Redes Sociales del estudio

En caso de que los usen...

- Facebook Instagram
 Twitter otro:
 LinkedIn

Principal giro del estudio o empresa*

Enlista brevemente los servicios que presta la empresa*

Enlista los principales clientes del estudio o empresa, indicando el año y proyecto o servicios con los que colaboraron.*

Describe cuál consideras principal logro del estudio

El estudio trabaja con clientes internacionales....

- Todo el tiempo En pocas ocasiones
 Frecuentemente No ha habido oportunidad

¿Cuáles son tus intereses al participar en el evento?

- Tratar de cubrir vacantes específicas que tengo actualmente
 Conocer talento para integrarlos a mi base de datos para cuando tenga vacantes
 Darme a Conocer entre la comunidad para cuando tenga vacantes
 otro:

Por favor describe el o los perfiles que te interesa entrevistar

Datos de Contacto

Nombre*

Teléfono de contacto*

Email de contacto*

ENVIAR APLICACIÓN





Finalmente, en la siguiente ilustración se detalla el protocolo completo de evaluación, detallando los principales aspectos que se consideraban.

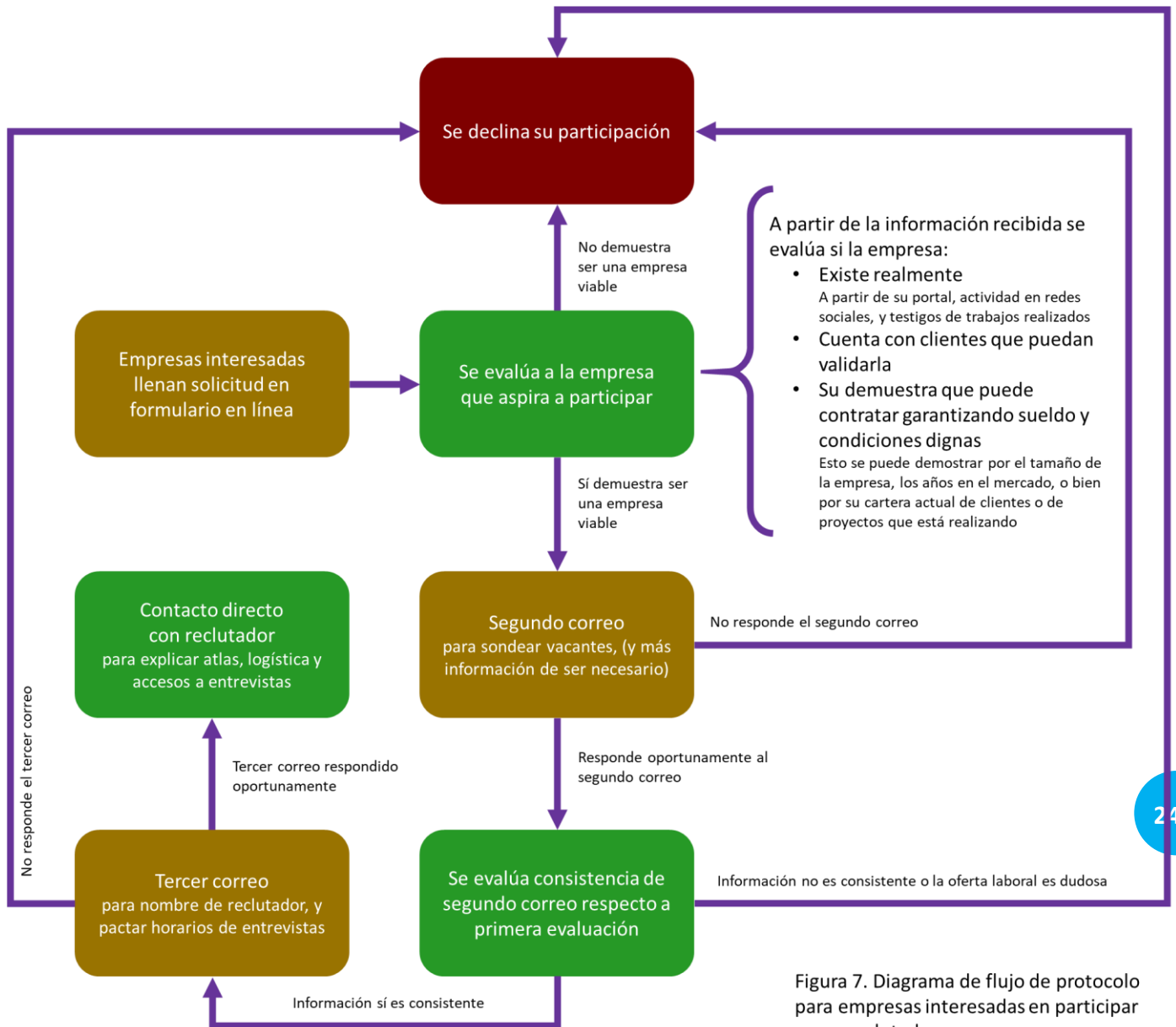


Figura 7. Diagrama de flujo de protocolo para empresas interesadas en participar como reclutadoras

Es importante insistir en la importancia de este protocolo y sus criterios, pues otro de los peligros que se buscaban atajar, era que participaran empresas que en la evaluación se detectara que no podían garantizar realmente un trabajo real y bajo estándares de ley a los aspirantes. Por ejemplo: dos de las “empresas” que llenaron el formulario, eran





realmente una persona, y no quedaba claro si tenía clientes o proyectos que justificaran la contratación y aseguraran un sueldo correspondiente a las labores que supuestamente buscaban cubrir.

Es fundamental el énfasis en la importancia de estos criterios, pues si un participante del programa llegaba a ser contratado por una persona que le encargara algún trabajo y no lo pagara, todo el programa podía ser cuestionado.

Resultados del mecanismo solicitud abierta para reclutar talento

A pesar de que el programa tuvo que diseñarse y operarse en tan sólo cuatro semanas (lo que implicó que a través de este mecanismo sólo pudiera promoverse la participación más o menos diez días) se recibieron once solicitudes (aunque dos de ellas eran de empresas que habíamos contactado por otras vías).

De las nueve solicitudes efectivas, sólo se descartaron tres en la primera evaluación, pero conforme se avanzó en el protocolo cuatro dejaron de contestar (dos ya no respondieron el segundo correo, y dos no dieron datos de reclutadores ni horarios en la última fase).

Empresas participantes

Finalmente, al momento de revisar los portafolios, acudimos a un asesor profesional para que pudiera también sostener entrevistas de revisión de portafolios, en este caso como consultor, para poder atender aspirantes que mostraran calidad en su trabajo pero que no fueran seleccionados para las sesiones de reclutamiento, de modo que los orientara para que mejoraran sus posibilidades.

De esta manera, un total de 17 empresas más un asesor, participaron en las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios. Los pormenores de cada una se detallan en el siguiente apartado de este reporte.

1.7 Estrategia de comunicación y difusión

Dado el poco tiempo con que se contaba para promover el programa, se estableció una estrategia de comunicación que diferenciaba las acciones en tres ámbitos, y se establecieron tres etapas básicas en el ámbito promocional del programa (en el entendido de que los primeros días de promoción aún no se contaba con confirmaciones de invitados o empresas reclutadoras).

Se realizó un documento que recogía dicho diseño estratégico, con el fin de poder homogeneizar los mensajes principales entre quienes ejecutarían las distintas acciones comunicativas, y coordinar las etapas, toda vez que se trabajaría por un lado en redes sociales, y por otro en relaciones públicas (prensa y medios informativos) así como en la comunicación directa con los participantes.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



1. Información básica

1. Es un programa diseñado para que los participantes aprendan las dinámicas de contratación en la industria y aquello que consideran los reclutadores al evaluar candidatos para cubrir sus vacantes.
2. El programa consta de clases maestras y una jornada de reclutamiento y revisión de portafolios
 - Las clases maestras serán impartidas en línea del 17 al 20 de noviembre
 - La jornada de reclutamiento son entrevistas uno a uno (en línea) para los participantes seleccionados
3. Pueden participar en las clases maestras todos los estudiantes y profesionistas del sector, y también los interesados
4. Para participar en la jornada de reclutamiento, los interesados deben subir su portafolio de manera virtual a la aplicación elatlas.mx donde los reclutadores revisarán y seleccionarán a aquellos con los que desean reunirse.

Diseño estratégico

Tal como se explicó, en el diseño estratégico del programa de comunicación se establecieron mensajes clave, se diferenciaron los ámbitos de acción comunicativa para las acciones de promoción, y finalmente se establecieron los mecanismos de comunicación directa con los participantes conforme se iban inscribiendo.

Dentro del primer punto de la estrategia, destacan la depuración de la información básica, así como la selección de cuatro mensajes clave para comunicar a través de los diversos ámbitos de comunicación.

Acompañando estas estas líneas se muestran algunas imágenes del documento que recogía dicha estrategia, y que se adjunta completo en el Anexo 3. "Programa de Comunicación".

Cabe destacar, no obstante, lo que se consideraron mensajes clave para la promoción del programa.

Programa de Comunicación



CCD CONECTA

17 al 24 de noviembre

ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx



2. Estrategia de Promoción (redes sociales)

Se propone una estrategia de comunicación intensa, utilizando las principales redes sociales (twitter, Facebook e Instagram), y diferenciando dos etapas distintas

- a) Información sobre el programa
- b) Promoción con invitados / actividades

La tercera etapa sería propiamente durante la realización del evento, con una comunicación puntual con las actividades de cada día a modo de recordatorio (pues la comunicación principal con los participantes sería a través de correo electrónico)



3. Comunicación directa con los participantes

- Se harán al menos dos envíos masivos de correos a los participantes:
 1. Correo explicando cómo subir el portafolio en la aplicación que se usará para la jornada de reclutamiento
 2. Explicando cómo acceder a las actividades la semana del evento
- Adicionalmente, se realizarán correos personalizados con los participantes seleccionados para las entrevistas





De inicio se identificaron tres argumentos principales que explican la razón y el contenido del programa. Luego se agregó un cuarto mensaje clave relativo a las fechas de registro para comunicar cierta urgencia para que los interesados se registraran lo más pronto posible.

Dichos argumentos se enumeran a continuación.

1. CCD Conecta es un programa de formación para el empleo y el emprendimiento

- El programa cuenta con una jornada de entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios, pero su principal objetivo es aportar herramientas a los participantes para que aumenten sus posibilidades en el mercado laboral, y promover que puedan desarrollar emprendimientos propios.
- A pesar de que hay oportunidades laborales, los creativos de Jalisco y México no presentan sus portafolios adecuadamente, no se nota que están desarrollando nuevas habilidades, ni tienen estrategias de venta de mediano alcance.
- Además, reclutadores de otras partes del mundo explican que muchos nuevos talentos fallan en las entrevistas, particularmente para mostrar los llamados “soft skills”, que son altamente valorados en la industria.

2. Hay una gran oportunidad coyuntural en la industria internacional

- El consumo de entretenimiento ha migrado a las OTT aumentando la demanda de nuevos contenidos de modo sustancial, lo que provoca nuevas oportunidades para los creadores
- La pandemia trastocó la industria global, y el modelo de grandes fábricas de software (India y China) entraron en crisis, provocando más oportunidades a mercados emergentes de creadores
- Hay un crecimiento del mercado latino en EU que ha provocado un aumento en la demanda de contenidos para ese sector.

Matriz de mensajes clave

Algunos argumentos para sustentar los mensajes clave

1. CCD Conecta es un programa de formación para el empleo y el emprendimiento.

- El programa cuenta con una jornada de entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios, pero su principal objetivo es aportar herramientas a los participantes para que aumenten sus posibilidades en el mercado laboral, y promover que puedan desarrollar emprendimientos propios.
- A pesar de que hay oportunidades laborales, los creativos de Jalisco y México no presentan sus portafolios adecuadamente, no se nota que están desarrollando nuevas habilidades, ni tienen estrategias de venta de mediano alcance.
- Además, reclutadores de otras partes del mundo explican que muchos nuevos talentos fallan en las entrevistas, particularmente para mostrar los llamados “soft skills”, que son altamente valorados en la industria.

2. Hay una gran oportunidad coyuntural en la industria internacional

- El consumo de entretenimiento ha migrado a las OTT aumentando la demanda de nuevos contenidos de modo sustancial, lo que provoca nuevas oportunidades para los creadores
- La pandemia trastocó la industria global, y el modelo de grandes fábricas de software (India y China) entraron en crisis, provocando más oportunidades a mercados emergentes de creadores
- Hay un crecimiento del mercado latino en EU que ha provocado un aumento en la demanda de contenidos para ese sector.

Matriz de mensajes clave (2)

Algunos argumentos para sustentar los mensajes clave

3. En el programa participan algunos de los mejores estudios nacionales e internacionales

- Al programa se están sumando más empresas, y se informa cuáles en el portal web
- Los departamentos de reclutamiento y/o desarrollo de talento, están participando para asesorar en el programa de formación, y algunas están enviando a reclutadores para cubrir vacantes o seleccionar talento al que le darán seguimiento para vacantes futuras
- Aún si no tienes suficientes trabajos que mostrar, las principales empresas del mundo participan en el programa para orientarte.

4. Los interesados deben registrarse antes del 12 de noviembre

- Pueden participar en las clases maestras todos los estudiantes y profesionistas del sector, y también los interesados
- Para participar en la jornada de reclutamiento, los interesados deben subir su portafolio de manera virtual a la aplicación elatlas.mx donde los reclutadores revisarán y seleccionarán a aquellos con los que desean reunirse.
- Toda la comunicación e información para acceder a las actividades del evento se les hará llegar a través de correo electrónico a los inscritos
- Más detalles se pueden consultar en el portal web



3. Participan algunos de los mejores estudios nacionales e internacionales

- Al programa se están sumando más empresas cada día, y se irá informando cuáles en el portal web
- Los departamentos de reclutamiento y/o desarrollo de talento, están participando para asesorar en el programa de formación, y algunas están enviando a reclutadores para cubrir vacantes o seleccionar talento al que le darán seguimiento para vacantes futuras
- Aún si no tienes suficientes trabajos que mostrar, las principales empresas del mundo participan en el programa para orientarte.

4. Los interesados deben registrarse antes del 12 de noviembre

- Pueden participar en las clases maestras todos los estudiantes y profesionistas del sector, y también los interesados
- Para participar en la jornada de reclutamiento, los interesados deben subir su portafolio de manera virtual a la aplicación elatlas.mx donde los reclutadores revisarán y seleccionarán a aquellos con los que desean reunirse.
- Toda la comunicación e información para acceder a las actividades del evento se les hará llegar a través de correo electrónico a los inscritos
- Más detalles se pueden consultar en el portal web

En los siguientes apartados de esta sección se detallan las acciones en los diversos ámbitos de promoción: prensa, redes sociales y campaña TV.

1.8 Relaciones Públicas con Medios Informativos

En las semanas de promoción del evento uno de los objetivos principales era lograr presencia en el mayor número de medios informativos, tanto tradicionales como digitales (pues estos últimos normalmente están más al alcance del público objetivo).

Para ello, las principales acciones llevadas a cabo fue la publicación de un boletín de prensa anunciando el programa, así como la posterior gestión de entrevistas para poder abordar los pormenores y hablar de los objetivos y cómo participar.

En las páginas siguientes se muestran capturas de pantalla del boletín de prensa emitido en esta etapa, así como una captura de la relación de entrevistas obtenidas para promocionar el evento. Éste último documento se adjunta como Anexo (Anexo 4 – Relación de entrevistas).

En este punto también remitimos al reporte de testigos de publicaciones en medios informativos (Anexo 5 – Testigos de Cobertura en Medios Informativos).

Es importante mencionar que ambos documentos contienen la cobertura total (y no sólo las semanas de promoción).





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Boletín de prensa de lanzamiento del programa



Lanza Ciudad Creativa Digital Jalisco programa de reclutamiento para la industria audiovisual

Se abre convocatoria hasta el 12 de noviembre para que creativos se preparen para
incorporarse de manera exitosa al creciente mercado de trabajo del sector.

Guadalajara, Jal. 4 de Noviembre 2020-

Los numerosos proyectos que se están desarrollando en la industria internacional está demandando talento a un ritmo cada vez más rápido, respaldar su crecimiento, y es por eso que Ciudad Creativa Digital Jalisco lanza el programa CCD Conecta, que tiene como objetivo preparar a los creativos para mejorar sus posibilidades de ser incorporados a este creciente mercado.

CCD Conecta, ha sido diseñado para que los participantes aprendan de contratación en la industria y aquellos que consideran los reclutadores candidatos para cubrir sus vacantes, aparte de dar consejos a los participantes sobre cómo enfrentar las diferentes interrogantes que surgen al buscar trabajo, se fija un reclutador cuando te entrevista? ¿Cuáles son las oportunidades en el sector? ¿Qué habilidades tienes que demostrar en el portafolio? ofrecer tu talento para ser parte de las grandes producciones de la industria.

El programa se llevará a cabo del 17 al 20 de noviembre de 2020, con clases maestras impartidas en línea, una jornada de reclutamiento y portafolios, además de entrevistas uno a uno en línea para los seleccionados, que se realizará el martes 24 de noviembre, con la participación de algunos de los principales estudios de animación nacionales e internacionales.

La convocatoria para poder formar parte de este programa, se lanzó el 23 de Octubre y se cerrará, el próximo 12 de noviembre del año, en la cual podrán participar ilustradores, animadores y creativos en general orientados a la industria audiovisual, ya sean profesionistas o estudiantes.



carreras como animación, producción audiovisual, diseño, artes, cine, ilustración, comunicación, escritura creativa, o carreras afines.

Cabe resaltar que CCD Conecta, también está abierto para aquellos que deseen emprender en el sector, y podrán acreditarlo de diversas maneras en el formulario de inscripción.

"Uno de los principales objetivos de Ciudad Creativa Digital (CCD) es la de fomentar a través de diversas iniciativas, el desarrollo de las industrias creativas y digitales, las cuales incluyen la capacitación de los creativos con el fin de consolidar el nodo de innovación que se está desarrollando en Guadalajara", asegura Antonio Salazar Gómez, presidente del Fideicomiso Maestro de CCD.

El proyecto de Ciudad Creativa Digital, es el resultado de un concurso nacional encargado por el gobierno federal en el 2010, en el que el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) escogió a Guadalajara entre 11 ciudades importantes de México, para elegir y apoyar a la que tuviera el mayor potencial y viabilidad para el proyecto.

"Este programa pretende ayudar a conectar la creciente demanda con la oferta laboral en las industrias creativas, por medio de la capacitación y orientación con las mejores prácticas del mercado", sostiene Salazar Gómez.

Es importante mencionar, que el programa no tendrá ningún costo para los participantes, pero los interesados deberán llenar el formulario que se encuentra en: <http://ciudadcreativadigital.mx/CCDconecta>

Para saber:

- **12 de Noviembre** a las 11:59 pm. - Cierra la convocatoria.
- **Primera Semana de Noviembre** - Inicia periodo para crear portafolio en la aplicación que revisarán los reclutadores
- **17 al 20 de Noviembre** - Programa de clases maestras
- **24 de Noviembre** - Jornada de reclutamiento y revisión de portafolios con participación de reclutadores de estudios de animación locales, nacionales e internacionales.



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Captura de pantalla documento Relación de Entrevistas CCD Conecta.

Entrevistas logradas:



Medio	Tipo de Medio	Programa / Sección	Fecha	Status
1. Televisa Guadalajara	Televisión	Noticiero	Viernes 6 de Noviembre / 7:30 PM	No se logró establecer el enlace
2. Canal 44	Televisión	Noticiero	Lunes 9 de Noviembre / 10:30 AM	Publicada
3. Crónica Jalisco	Prensa Escrita	Negocios	Lunes 9 de Noviembre / 11:00 AM	Publicado
4. El Heraldo Radio	Radio	Noticiero	Lunes 9 de Noviembre / 11:30 AM	Publicado
5. El Occidental	Prensa escrita	Negocios	Lunes 9 de Noviembre / 12:00 PM	Publicado
6. DK 1250 AM	Radio	En pocas palabras	Lunes 9 de Noviembre / 7:40 PM	Publicada
7. Diario NTR	Prensa Escrita	Empresas	Martes 10 de Noviembre / 10:30 AM	Publicado
8. Forbes México	Prensa Escrita	Negocios	Martes 10 de Noviembre / 4:00 PM	Pendiente de publicación
9. Notisistema	Radio	La empresa de hoy	Martes 10 de Noviembre / 7:45 PM	Publicado
10. Jalisco TV	Televisión	Noticiero	Miércoles 11 de Noviembre / 8:10 AM	Cancelada por parte de CCD
11. Mvs Noticias / Exa FM	Radio	Noticiero	Miércoles 11 de Noviembre / 9:25 AM	Publicado

Algunos testigos de publicaciones (para ver todos, revisar Anexo 5 – Cobertura medios informativos.



30





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



Lanza CCD Jalisco programa de formación para el reclutamiento en la industria audiovisual

Se abre convocatoria hasta el 12 de noviembre para que creativos se preparen para incorporarse de manera exitosa al creciente mercado de trabajo del sector.

DE: FRANCISCO ORTEGA | REDACCIÓN: FOTO: ESPECIAL

COMPARTIR SIGUEMOS





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

1.9 Redes Sociales

Las redes sociales son el medio más importante para la audiencia objetivo. Ya se explicó que, como parte de la estrategia de comunicación, se establecieron tres etapas distintas. Las dos primeras de ellas son las que corresponden a la etapa de promoción.

Primera etapa

La primera etapa contemplaba la publicación banners cuyo contenido explicara los objetivos del programa. Se estableció un formato donde en el banner se mostraban preguntas y los datos básicos del evento, y se añadieron sugerencias de texto para el post, que explicitara un poco mejor la pregunta y la finalidad del programa.

A continuación, copiamos en el presente reporte dichos banners y mostramos algunas capturas de pantalla para documentar su publicación.

Propuesta de copy

¡Conoce todo lo que debes hacer para estar mejor preparado mientras consigues trabajo! ¿Qué habilidades debes ejercitar? ¿Qué materiales conviene ir preparando para tu presentación? Participa en CCD Conecta: un programa de reclutamiento y emprendimiento para ilustradores y creadores de la industria audiovisual. Toda la información en: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

¿Qué hacer mientras consigues trabajo?

DEL 17 AL 24 DE NOVIEMBRE

Propuesta de copy

¿Quieres saber qué tienes que hacer para ser parte de las grandes producciones animadas de Hollywood? Participa en CCD Conecta: un programa de reclutamiento y emprendimiento para ilustradores y creadores de la industria audiovisual. Toda la información en: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

¿Cómo participar en las grandes producciones?

DEL 17 AL 24 DE NOVIEMBRE ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

Propuesta de copy

¿Cuáles son los puestos que más demandan los estudios de animación exitosos? ¡Conoce los requisitos para aspirar a ellos! Participa en CCD Conecta: un programa de reclutamiento y emprendimiento para ilustradores y creadores de la industria audiovisual. Toda la información en: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

¿Qué están buscando los estudios de animación?

DEL 17 AL 24 DE NOVIEMBRE ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

Capturas de pantalla de documento "Programa de Comunicación" (anexo 3) donde se muestran algunos banners para redes con propuestas de texto



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Algunos banners y capturas de posts en redes sociales, donde se muestran variantes de la primera etapa

¿Qué están buscando los estudios de animación?



¿Qué necesitas para encontrar trabajo?



CiudadCreativaDigital @CCDJALISCO · 6 nov.

Aprende cómo mejorar tu portafolio destacando aquello en lo que más se fijan los reclutadores.

Participa en #CCDConecta, un programa de reclutamiento y emprendimiento para ilustradores y creadores de la industria audiovisual.

Toda la información en: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

Mejora tu portafolio



17 al 24 de noviembre de 2020

Pixelatl
Publicado por Carlos Kio · 5 de noviembre · 8

¿Qué hago mientras consigo trabajo? ¿Cómo construir una comunidad y presencia en redes sociales? ¿Cómo impulsar mis proyectos personales? 17 de Noviembre - 10 AM | evento gratuito | The mountain with teeth, Cinema Fantasma y Antonio 'Fayer' Uribe
Regístrate a esta y todas las charlas en: <http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx> #CCDconecta

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

¿Qué hago mientras consigo trabajo?

17 de noviembre - 10 AM | Entrada libre. Registro: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

The mountain with Teeth | Antonio 'Fayer' Uribe | Cinema Fantasma

17 al 24 de noviembre de 2020
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

28,767 Personas alcanzadas | 1,759 Interacciones | Promocionar publicación

17 | 5 comentarios | 134 veces compartido



CiudadCreativaDigital @CCDJALISCO · 4 nov.

¿Eres profesionalista o estudiante de carreras como animación, diseño, artes, cine, ilustración, comunicación, escritura creativa, o similares y buscas un trabajo en la industria audiovisual? ¡Participa en #CCDConecta! Aquí la info completa: t.ly/pMaU



Innovación Jalisco y Cultura Jalisco

3 | 6

Aprende de los expertos



17 al 24 de noviembre de 2020 | ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx



Pixelatl @Pixelatl · 4 nov.

Sesiones de revisión de portafolio y clases maestras con reclutadores y directores de los estudios top del mundo, Latam y Nacionales.

¡Conoce las bases e insíbete ya!
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

17 a 20 de NOV - Conferencias
24 de NOV - Revisiones de portafolio #CCDConecta



3 | 17 | 69



¿Qué hago mientras consigo trabajo?

17 de noviembre - 10 AM | Entrada libre. Registro: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx



The mountain with Teeth



Antonio 'Fayer' Uribe



Cinema Fantasma

17 al 24 de noviembre de 2020
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Segunda etapa

Los contenidos de la segunda etapa en la campaña de promoción se centraron en la presentación de invitados, de empresas participantes, así como de las actividades que conformarían el programa.

A continuación, copiamos en el presente reporte dichos banners y mostramos algunas capturas de pantalla para documentar su publicación.

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

¿Qué ve un reclutador en un portafolio?
¿Qué herramientas y valores considera un reclutador?

17 de noviembre - 5:00 PM Hora de México
ENTRADA LIBRE. ONLINE. REGÍSTRATE A ESTA Y TODAS LAS CHARLAS EN:
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

CiudadCreativaDigital @CCDJALISCO · 12 nov.
Hoy 12 de noviembre es el último día para registrarte en el programa #CCDConecta.
No te pierdas clases maestras como la de @luispasalmon, de @mightystudio, quien te dirá cómo prepararte mejor para entrar a la industria audiovisual.
[¡inscribete! ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx](https://www.youtube.com/watch?v=...)

LUIS PATRICIO SALMÓN
1093 | 336 reproducciones

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

¿Qué puestos necesitan estudios de latinoamérica?
¿Cómo construir un portafolio que mejore mis posibilidades?

17 de noviembre - 6:00 PM Hora de México
ENTRADA LIBRE. ONLINE. REGÍSTRATE A ESTA Y TODAS LAS CHARLAS EN:
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

Pixelati @Pixelati · 11 nov.
Así es... el genio CRAIG BARTLETT es ponente #CCDConecta. Disfruta su charla y toda su experiencia desarrollando y creando series, entre ellas la gran "Hey, Arnold!"
Entrada Libre. online. Registro: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx No olvides subir tu portafolio p/acceso a las revisiones!

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

"Desarrollando tus personajes en tiempos de pandemia: Las cartas de Helga a Arnold"

Craig Bartlett
CREADOR DE HEY ARNOLD! & DINOSAUR TRAIN
17 al 24 de noviembre de 2020
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

HOY
Cierre de registro para aplicar a revisiones de portafolios

ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx

Pixelati @Pixelati · 12 nov.
Hoy es el cierre de registro para aplicar a revisiones de portafolios... No pierdas esta oportunidad. ¡El evento es gratis!
Todos los detalles en: ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx
#CCDConecta

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

CASO ESTUDIO
¿Cómo funcionan y buscan talento?

CASIOPEA
Ana Cruz, Productora
17 NOV 17:30 horas Mx

PEEK-PAAX
Eduardo Jiménez, Director.
19 NOV 15:30 horas Mx

17 al 24 de noviembre de 2020
ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

1.10 Alianzas para promoción

Finalmente, para concluir la primera parte de este documento, relativa a las acciones previas de preparación y de promoción del evento, sólo cabe agregar que, en la línea de la promoción, se aprovecharon convenios de colaboración con el que contábamos tanto con TV Azteca, como con la empresa de televisión restringida Izzi, la empresa que opera las pantallas del metro en el Ciudad de México, así como con IMCINE.

Dichos convenios se establecieron en verano pasado con Pixelatl para promover diversas de sus iniciativas. En el contexto de CCD Conecta, se decidió aprovecharlos para promover el programa, tal y como se detallará a continuación, pero es importante aclarar que, al tratarse de convenios establecidos con Artic/Pixelatl, no nos permitieron usar ninguna otra marca que no fuera Pixelatl. Se consultó con los responsables de Ciudad Creativa y se decidió aprovechar la oportunidad del convenio a pesar de esa restricción para promover el programa ante una mayor audiencia. Esa es la razón por la que en los anuncios comerciales y los videos promocionales no aparecen los logotipos de Ciudad Creativa ni la Agencia, aunque sí aparece el texto en la URL a donde envía la convocatoria.

Convenio con TVAzteca

El acuerdo que había con TVAzteca era para tener menciones en algunos de sus programas locales en Puebla, Querétaro y Veracruz. Además, se transmitió un anuncio publicitario en una pauta en televisión restringida TotalPlay, en los bloqueos de diversos canales. Finalmente, también en la aplicación de TVAzteca de teléfonos celulares, se utilizaron avisos (push).

La pauta se muestra a continuación, y en esta página se muestran capturas de pantalla en los programas televisivos.



AZTECA - 13					NOVIEMBRE																								FOLIO								
PROGRAMACION	CANAL	DUR.	TIPO DE COMERCIAL	VERSION	lun	mar	mie	jue	vie	sab	dom	lun	mar	mie	jue	vie	sab	dom	lun	mar	mie	jue	vie	sab	dom	lun	mar	mie	jue	vie	sab	dom	lun	mar	mie	TOTAL SPOTS	
HECHOS AM PUEBLA	1.1	20	MENCION	MEN_20_CONECTA_2020			2	2	2																												6
HECHOS MERIDIANO VERACRUZ	1.1	20	MENCION	MEN_20_CONECTA_2020			2	2																													4
HECHOS MERIDIANO QUERETARO	1.1	20	MENCION	MEN_20_CONECTA_2020			1	2	2																												5
BARRA A.A.A.A.A	TOTALPLAY	20	SPOT	SPO_20_CONECTA_2020			10	10	10																												30
AZTECA CONECTA	APP	1	PUSH NOTIFICATION	PUSH_CONECTA_2020			1	1	1																												3



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Convenio con izzi

La compañía de televisión restringida izzi tiene bloqueos en diversos canales de televisión para pautar los anuncios que puedan comercializar. El acuerdo de colaboración establecido permitió colocar anuncios publicitarios del programa CCD Conecta en canales como Milenio, FoxLife, E!, ID, ESPN2, TNTS, Studio Universal y CNN.



La pauta se transmitió la semana previa al evento, para impulsar los registros los últimos días. Se adjunta una captura de pantalla del anuncio televisivo, que fue el mismo que se transmitió en Total Play (el archivo del video es el Anexo 6 – Anuncio de televisión). Abajo, una captura de pantalla de la pauta transmitida.

izzi
Pauta Mensual
NAC

Versión 20*	Hora	Tarifa	Día	Inversión	NOVIEMBRE																													
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Canal	Ini		Tot		Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	
TNTS	AA	\$ 1,060.00	100	\$ 106,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 1,910.00	100	\$ 191,000.00								20	20	20	20	20																		
ID	AA	\$ 1,060.00	100	\$ 106,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 1,910.00	100	\$ 191,000.00								20	20	20	20	20																		
E!	AA	\$ 1,060.00	100	\$ 106,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 1,910.00	100	\$ 191,000.00								20	20	20	20	20																		
STUDIO UNIVERSAL	AA	\$ 1,060.00	100	\$ 106,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 1,910.00	100	\$ 191,000.00								20	20	20	20	20																		
ESPN2	AA	\$ 1,060.00	100	\$ 106,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 1,910.00	100	\$ 191,000.00								20	20	20	20	20																		
FOXLIFE	AA	\$ 550.00	100	\$ 55,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 940.00	100	\$ 94,000.00								20	20	20	20	20																		
AMC	AA	\$ 550.00	100	\$ 55,000.00								20	20	20	20	20																		
	AAA	\$ 940.00	50	\$ 47,000.00								10	10	10	10	10																		
CNN	AA	\$ 550.00	50	\$ 27,500.00								10	10	10	10	10																		
	AAA	\$ 940.00	50	\$ 47,000.00								10	10	10	10	10																		
MILENIO	AA	\$ 550.00	50	\$ 27,500.00								10	10	10	10	10																		
	AAA	\$ 940.00	50	\$ 47,000.00								10	10	10	10	10																		
												310	##	##	##	##																		
					1,550																												0	
																																		0





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Convenio con el Metro de la CDMX

Se tiene un acuerdo con el metro de la CDMX para promover a la industria creativa en las pantallas que tienen en diversas estaciones de servicio, y de igual manera, la segunda semana de noviembre, se utilizó para promover el programa CCD Conecta.

A un lado de estas líneas aparecen capturas de pantalla de dicho video promocional, que tiene una duración un poco más extensa: 55 segundos.

El video promocional está incluido entre los archivos adjuntos bajo el título Anexo 7 - Video Promocional Metro. Como ya se comentó antes, por los convenios de colaboración (preestablecidos en todos los casos) no se podía usar una marca distinta de Pixelatl, y esa es la razón por la que no aparece el logotipo de Ciudad Creativa Digital. Sin

embargo, al consultarlo se decidió aprovechar el convenio a pesar de esta condición contradictoria, pues era una manera de extender el alcance del programa a otros públicos. Se trata de un elemento adicional emergente, no contemplado en el anexo técnico, pero se consideró como una oportunidad de reforzar la promoción del programa, y por eso las pautas se pusieron a disposición y se utilizaron con esa finalidad.



Convenio de colaboración con IMCINE

Finalmente consideramos importante documentar también la promoción a través del portal de convocatorias del Instituto Mexicano de Cinematografía, con quien también contamos con acuerdos de colaboración.

Siendo dicho portal un instrumento frecuentemente consultado por todos los artistas audiovisuales del país, por las distintas convocatorias promovidas por el Gobierno





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Federal para apoyar proyectos cinematográficos, y habida cuenta que contamos con un acuerdo de entendimiento con dicho instituto, se gestionó para que también ahí se publicara la convocatoria del programa CCD Conecta.

Se adjuntan imágenes tanto de la convocatoria en el portal de convocatorias de IMCINE, así como de la promoción que hicieron a través de redes sociales. Pero la convocatoria aún puede consultarse en línea en dicho lugar, en la dirección:

<http://www.imcine.gob.mx/ccd-conecta-programa-de-reclutamiento-y-emprendimiento-para-la-industria-audiovisual/>

Inicio | IMCINE | Estímulos y apoyos

Home > Convocatoria > CCD Conecta. Programa De Reclutamiento Y Em

CCD Conecta. Programa de reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

CCD Conecta es un programa diseñado para que los participantes aprendan las dinámicas de contratación en la industria y aquello que consideran los reclutadores al evaluar candidatos para cubrir sus vacantes.

El programa consta de varias clases maestras impartidas en línea del 17 al 20 de noviembre de 2020 y una jornada de reclutamiento y revisión de portafolios (entrevistas uno a uno en línea para los participantes seleccionados), que se realizará el martes 24 de noviembre con la participación de reclutadores de algunas de los principales estudios de animación locales, nacionales e internacionales.

El programa no tiene costo para los participantes, pero deberán seguir el mecanismo de inscripción para poder participar en el evento.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Ilustradores, animadores y creativos en general que estén orientados a la industria audiovisual, ya sean profesionistas o estudiantes de carreras como animación, producción audiovisual, diseño, artes, cine, ilustración, comunicación, escritura creativa, o cualquiera similar. También pueden participar quienes deseen iniciar su propio emprendimiento en el sector. Podrán acreditarlo de diversos modos en el formulario de inscripción.

IMCINE @imcine · 4 nov.

El CCD Conecta es un programa de reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual.

Los participantes conocerán las dinámicas de contratación y aquello que consideran los reclutadores al evaluar candidatos para cubrir sus vacantes

t.ly/rhjW

¿Qué están buscando los estudios de animación?

CCD CONECTA

DEL 17 AL 24 DE NOVIEMBRE

ccconecta.ciudadreynaldigital.mx

3 7





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Empresario de Jalisco

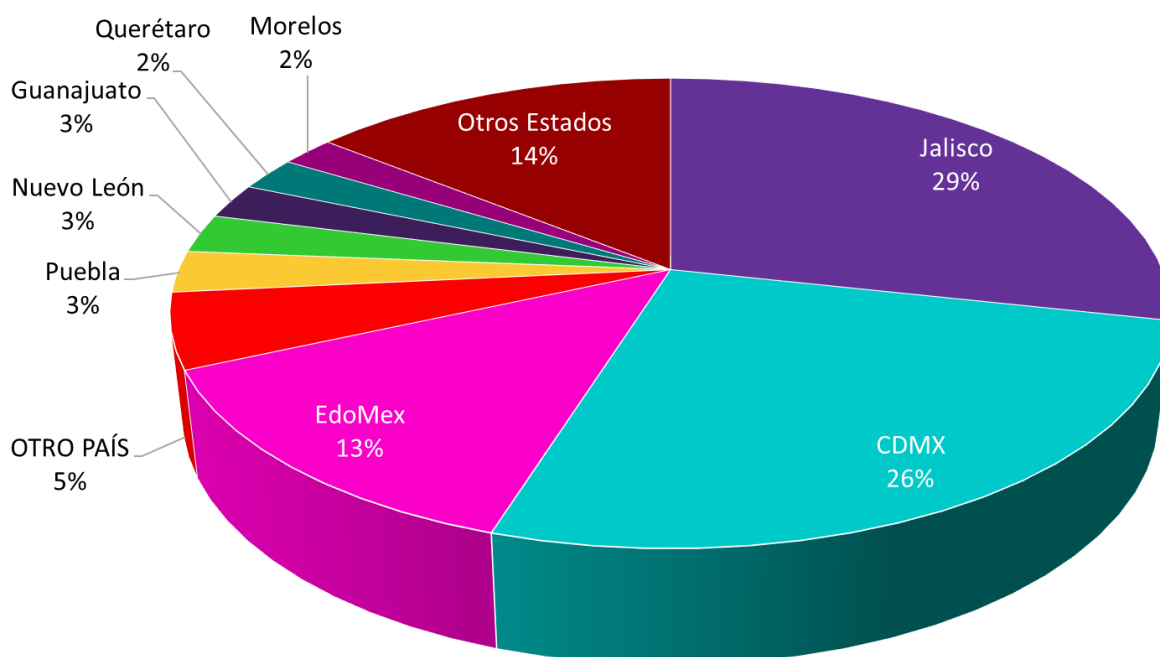


2. Realización del programa CCD Conecta

El objetivo de este apartado es, a la par de hacer una breve relatoría sobre la realización del programa, ir mostrando, a modo de testigos de trabajo, los diversos aspectos relativos a su desarrollo: los participantes (tanto conferencistas, como asistentes a las actividades como las empresas que reclutaron), la realización de las clases maestras y los diversos derivados de la interacción de los participantes, las sesiones de Networking, así como la logística y desarrollo de las entrevistas de trabajo.

2.1 Los participantes

Como resultado de las acciones de promoción, se lograron un total de 1,792 registros en el formulario ubicado en el portal de CCD Conecta, aunque algunos usuarios duplicaron su registro. Una vez depurada la base de datos (y eliminando también los registros de prueba), el resultado es el registro de 1723 participantes.



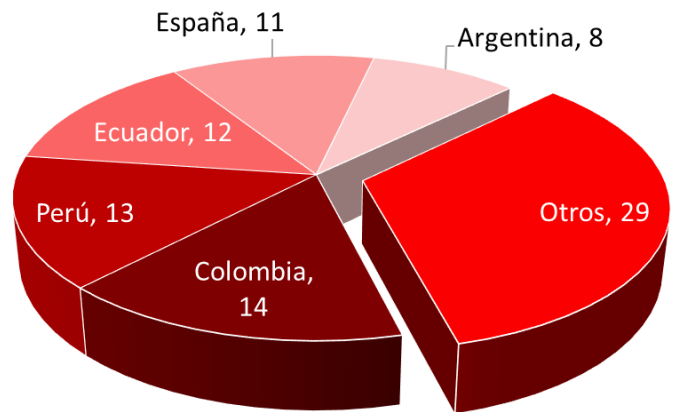


Destaca mucho que hay participantes registrados provenientes de todos los Estados de la República, aunque la gran mayoría radicando en los Estados de Jalisco, Ciudad de México, Estados de México.

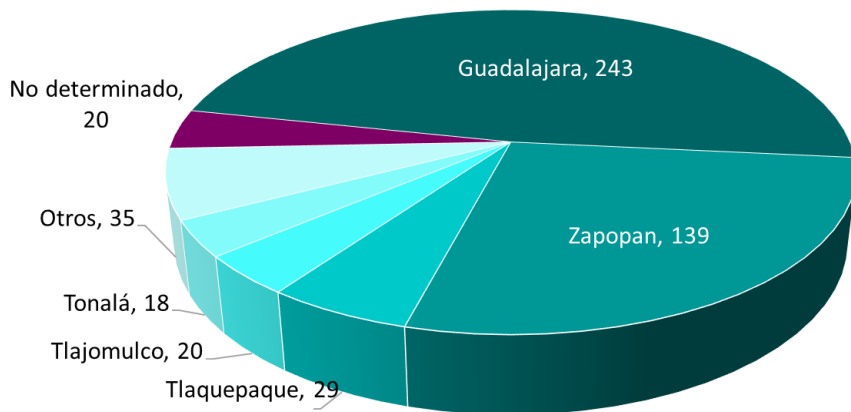
Destaca también el registro de un 5% (87 registros) de participantes radicados en otros países, principalmente de Latinoamérica.

Respecto a los participantes de otros países, destacan Colombia (14 registros), Perú (13 registros), Ecuador (12 registros) y España (11 registros). Pero también hay participantes de Argentina, Chile, Bolivia, Costa Rica, Uruguay y Venezuela.

Además, también se tienen registros de participación de mexicanos radicados en Canadá, Estados Unidos, Francia, Alemania, Guatemala, Suecia,



Participantes radicados en otros países

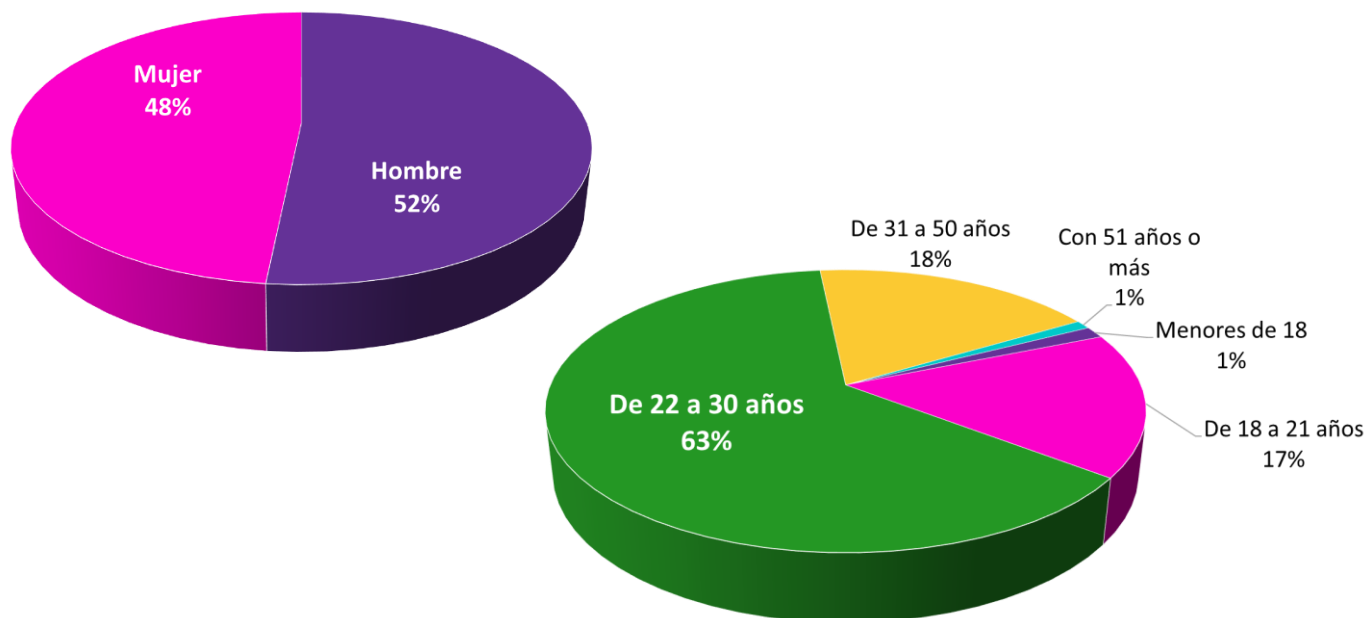


Zapotlán el Grande, Atequiza, Chapala, Ciudad Guzmán, Ixtlahuacan de los Membrillos, Labarca, Lagos de Moreno, Tesistan, Unión de San Antonio y Zapotiltic.

De los participantes radicados en Jalisco, es importante apuntar que la gran mayoría radican en Guadalajara y Zapopan, aunque también hay registros de participantes radicados en Tlaquepaque, Tlajomulco, Tonalá, Puerto Vallarta, Ocotlán, Atotonilco el Alto,

Además, también destaca que casi la mitad de los registrados son mujeres, y la gran mayoría son jóvenes, con un promedio de edad de 26.5 años, tal como se muestra en las gráficas que se muestran en la siguiente página.





Hay más datos demográficos que se desprenden del análisis de la base de datos de registros de participantes, que se derivan del formulario del que se habló previamente. Éstos pueden verse en el reporte Anexo 8 - Estadísticas de participantes.

Además, también se adjunta en los anexos la base de datos completa de los registros (Anexo 9 – Base de datos formulario de registro).

2.2 Invitados Clases Maestras (speakers)

Para el programa académico se logró la participación de 17 invitados de primer nivel, radiados en Chile, Perú, Estados Unidos y México, que participaron en las clases maestras y paneles. Se trata de creadores de algunas series emblemáticas, CEO's de estudios exitosos, emprendedores destacados y reclutadores de sus respectivas compañías, todos ellos estudios muy destacados en la industria internacional.

Este número no incluye a las reclutadoras del emblemático estudio LAIKA que imparten una de las charlas pregrabadas que se mencionaron anteriormente. En cambio, la otra charla pregrabada, el conversatorio con el reclutamiento de Bento Box, quien la imparte se sumó también a uno de los paneles, por lo que está incluida en los 17 invitados mencionados.

A continuación, se enlistan los participantes, con una breve nota biográfica de lo más destacado de su trayectoria, semblanzas que se escribieron como parte de la etapa de promoción para usarse en el portal y las redes sociales.





Craig Bartlett

Creador de Hey Arnold! y Dinosaur Train

Tras una trayectoria dirigiendo los segmentos animados del programa "Pee-wee's Playhouse" en CBS y Story Editor y director en "Rugrats", creó la popular serie de televisión y libros "Hey Arnold!", que se distribuyó en 80 países y estuvo en producción de forma continua desde 1995 hasta 2002, con más de cien episodios y dos películas: "Hey Arnold! The Movie" (2002) y "Hey Arnold! The Jungle Movie" (2017). En 2008 Craig creó su segunda serie de TV y libros "Dinosaur Train" para PBS. Que se distribuye en más de 100 países en todo el mundo. También es creador de "Ready Jet Go!", que ha producido 66 episodios y una película para televisión "Back to Bortron 7" así como un especial "One Small Step", que conmemora el 50 aniversario del aterrizaje lunar del Apolo 11.



David Feiss

Director, animator, writer and story artist

David Feiss es el creador y director de las series clásicas: Cow and Chicken y I Am Weasel. Más recientemente ha colaborado como story board artist en películas como Connected (a punto de estrenarse), The Willoughbys (Netflix), La vida secreta de tus mascotas 1 y 2 (Illumination) Ugly Dolls (Troublemaker Studios), The Grinch (Illumination), Hotel Transylvania 2 y 3 (Sony Pictures Animation), Los Minions (Illumination), entre muchas otras. Su larga trayectoria inició en Hanna-Barbera en 1978. Fue director de animación en The Jetsons. Fue también animador en el piloto de The Ren & Stimpy Show, y director de animación en la primera temporada. Más adelante creó para Cartoon Network la serie original Cow and Chicken, así como de su spin-off I Am Weasel. Dirigió cada episodio y colaboró como escritor en ambas series. Posteriormente se unió a Sony Pictures Animation como head of story en Open Season. Fue story artist para Rango, de Paramount, y para Free Bird's de Reel FX. Produjo y dirigió 52 episodios de Yoohoo and Friends. Los últimos años se unió a Illumination Entertainment como story board artist para muchos de sus largometrajes, y fue productor ejecutivo y director de la serie Bigfoot Littlefoot, entre otros trabajos.





Álvaro Ceppi

Director Creativo de Zumbastico Studios

Escritor, director y productor, en 2002 fundó, junto a Gabriel Noé y Cristián Louit, la productora Sólo por las Niñas, actual Zumbastico Studios. Es creador y realizador de varias series animadas, entre las que destaca Zumbástico Fantástico, la primera serie chilena en ser estrenada por Cartoon Network. Actualmente, trabaja en la 2da temporada de Puerto Papel.

También ha dirigido y producido videoclips, cortometrajes, documentales y comerciales.



Eduardo Jiménez Ahuactzin

Fundador de Péek-Paax.

Inició su carrera en el mundo de la animación en el año 2001, cuando entró al estudio Animex, en donde participó como Productor Ejecutivo en 3 de sus películas, "La Leyenda de la Nahuala", "Nikté" y "La Revolución de Juan Escopeta". En el año 2012 fundó su estudio en donde han participado en diversos proyectos animados, desde series de Televisión, publicidad y películas animadas.

Su último trabajo fue como Productor en la película "Un Disfraz para Nicolás" de la empresa Fotosíntesis con la que trabajaron en coproducción.

Eduardo es el fundador del estudio de animación Péek-Paax, ubicado en la Ciudad de Puebla.



Jody Jessop

Reclutadora artística de estudio para Titmouse LA / NY / VAN

Nació y creció en una pequeña ciudad del suroeste de Ontario que se identifica a sí misma como la "Capital del tomate de Canadá". Tiene experiencia en cine y bellas artes.

Para financiar sus intereses artísticos y su educación, pasó un año trabajando en un laboratorio de investigación agrícola en el departamento de malezas. Su carrera comenzó en el cine en CORE Digital Pictures y





Pixar. Pasando a la función de gestión de artistas, ocupó puestos en Sony Imageworks, DNEG y WildBrain. Formó parte del equipo de Sony Pictures Imageworks que trabajó y ganó el Premio de la Academia por Spider-Man: Into the Spiderverse y, mientras estaba en DNEG, trabajó en Dune, de Denis Villeneuve.

Como reclutadora global de Titmouse, se enfoca no solo en encontrar y contratar artistas emergentes, sino también en ayudar a que las carreras del equipo creativo interno crezcan dentro del estudio. Participa activamente en la comunidad local de Vancouver, es Presidenta de Membresía del capítulo local WIA (Mujeres en Animación) en Vancouver; también es voluntaria para Qmunity, el Centro de Recursos Queer, Trans y Two-Spirit de BC.



Ale Gámez

The Mountain with Teeth

Alejandra Gámez es ilustradora de la Ciudad de México y la autora del popular webcómic The Mountain with Teeth, que siguen más de 300 000 personas en toda América Latina, y de la que ha publicado varias antologías. En 2017 lanzó una campaña de crowdfunding para publicar un nuevo recopilatorio de su trabajo, que se convirtió en una sensación y rebasó su meta en menos de dos horas. Su novela gráfica Más allá de las ciudades, cocreada con Axur Eneas, fue publicada por Editorial Océano en 2018. Previamente fue becaria del Fonca durante el periodo 2016-2017 con su proyecto Historias de invierno, y su novela gráfica Un claro en el bosque ganó el primer lugar de SecuenciArte y fue publicada por Editorial Pixelatl en 2016. Estudió Biología, pero desde 2013 se dedica de tiempo completo al cómic.



Brooke Keesling

Head of Animation Talent Development at Bento Box Entertainment LLC

En su cargo actual, Keesling es la responsable de buscar alrededor del mundo el mejor talento para Bento Box y sus proyectos, así como su desarrollo artístico dentro del estudio. Además de buscar en festivales, mercados, ferias de arte y convenciones alrededor del mundo, será la responsable de profundizar



relaciones institucionales con las principales escuelas de artes y universidades. Con una trayectoria de décadas dentro de la industria, Keesling antes de Bento Box trabajó tanto en animación como en efectos visuales en cargos artísticos, de producción y de desarrollo de talento. Previamente reclutó talento para Cartoon Network, Disney Television Animation y Warner Bros., entre muchos otros.

Además ha enseñado en el California Institute of the Arts, y fue vicepresidenta de ASIFA-Hollywood.



Ana Cruz

Productora y Cofundadora de Casiopea

Ana Cruz, nacida en la Ciudad de México, es una productora de animación que comenzó su carrera en 2013 como cofundadora del estudio de animación Casiopea.

Dentro de sus cortometrajes como directora se encuentra *IN A LIVING BEING*, ganador del Festival Ecofilm 2013 y como productora *POLIANGULAR* en 2017 dirigida por Alexandra Castellanos, ganador del mejor cortometraje de animación en Chilemonos 2017 y Animasivo 2017.

Ha trabajado como productora en línea en el estudio Atotonilco y en el largometraje stop motion *INZOMNIA* dirigido por Luis Téllez.



Cinema Fantasma

Roy y Arturo, los hermanos Ambriz, son los directores del estudio mexicano Cinema Fantasma, que se especializa en animación stop-motion. Son creadores, directores y escritores de la serie original de Cartoon Network *Frankelda's Book of Spooks*.

Ambos escribieron y dirigieron la película de 30 minutos de duración *Revolto (Rebelde)* que fue guiada por Guillermo Del Toro y se exhibió en más de sesenta festivales de todo el mundo. Actualmente están trabajando en su primer largometraje: *Ballad of the Phoenix*. Han escrito y dirigido trabajos comerciales para Cartoon Network, Adult Swim, Nickelodeon, Mattel, NFL, entre otros.





Antonio "Fayer" Uribe

Desarrollador y promotor de la industria de videojuegos

Antonio Uribe, mejor conocido como Fayer, es originario de Chilchota, un pequeño pueblo ubicado al norte de Michoacán. Estudió Ingeniería en Computación a la facultad de Ingeniería en el campus de CU de la UNAM. En 2014 fundó junto con Joven Paul el estudio de videojuegos HyperBeard Games, en el que se encargó de la dirección creativa hasta 2019, y que alcanzó la fama gracias a KleptoCats, un videojuego con más de 10 millones de descargas en plataformas móviles y que llegó a estar en el top 10 de descargas en varios países. Con una trayectoria de casi 10 años trabajando en tecnología, apps, start-ups y videojuegos, tiempo en el que se ha reinventado varias veces, tras salir de Hyperbeard, Fayer se ha dedicado a impulsar desarrolladores y empresas de videojuegos a través del evento The Game Summit MX, mientras va preparando otros proyectos para alcanzar nuevos horizontes.



Jorge Font

9 veces Campeón del Mundo

Jorge Font ha logrado inspirar y motivar a generaciones enteras, y con su trabajo ha impactado en los más diversos ámbitos: desde CEO's y ejecutivos de empresas transnacionales, hasta artistas, deportistas o jóvenes de escasos recursos en comunidades golpeadas por la violencia.

Ha sido consultor y conferencista internacional por más de 30 años en países como España, Perú, Ecuador, Colombia, Estados Unidos, Portugal, El Salvador y México.

Como deportista con discapacidad (esquí acuático) ha sido 9 veces Campeón del Mundo y 5 veces récord mundial en la modalidad de figuras y 7 veces campeón del mundo en la modalidad de slalom.

Actualmente es director de Filosofía Institucional de Fundación Teletón y consejero del ITESM Campus Cuernavaca y de la Fundación Don Bosco.

Autor del libro "Ensancha la vida"





Luis Patricio Salmón

Director/Cofounder Mighty Animation

Luis Patricio Salmón es un artista visual mexicano, director de arte y productor, cofundador de Mighty Animation en 2012, estudio 2D y CGI con sede en México.

Ha producido y dirigido proyectos con marcas como Disney, Nickelodeon, Cartoon Network, Riot Games, BBC entre otras.



Milton Guerrero

CEO at Red Animation Studios, Animation Producer

Fundador de Red Animation Studios, la compañía de animación más grande y prolífica del Perú y uno de los principales estudios latinoamericanos. Desde la fundación de la empresa, Red ha producido más de 1.000 minutos de animación CGI y 2D. Clientes recientes incluyen los programas de Hype para Nickelodeon, Taina, Disney Tv Show Guitar and Drum, la serie del canal de YouTube en curso "Little Angel" con 10 millones de suscriptores, y Milton Guerrero es - productor en el programa de televisión nominado al Emmy Siesta Z, coproductor en el programa de televisión Ugo y Serena, Productor en el largometraje de animación estereoscópica CGI "Un cuento de ratón" (Rodencia y el diente de princesa), cuyos derechos se vendieron a 75 territorios. Es además presidente de Peru Animation.



Simon Wilches Castro

Creative Director

Animador y director creativo, estudió Artes Visuales en Bogotá, Animación en Cuba y obtuvo su Maestría en Estados Unidos. Actualmente es director creativo en Titmouse Animation studios y fundador de la empresa Amaltea INC.

Simón ha trabajado para la cadena de televisión japonesa TBS, ha dirigido proyectos para clientes como HBO, La fundación Gates, Netflix, Disney TV,





Starburns industries, Apple y Adult Swim. Recientemente fue el director de animación del video Hallucinate de Dua Lipa e hizo animación para la más reciente película de Charlie Kaufman.



Stacey Shulak

Consultora

Experimentada profesional en recursos humanos, con sólidas habilidades de liderazgo y construcción de relaciones que trabaja en la industria de la tecnología, videojuegos, VR, VFX e inteligencia artificial, tanto en Estados Unidos como en Canadá.

Trabaja buscando talento y construyendo equipos de trabajo para diversas empresas, y es asesora en administración de políticas y procedimientos de recursos humanos para maximizar el potencial de los empleados y ayudar a solidificar su crecimiento. Forma parte de la Jeune Chambre de commerce de Montréal, y es asesora en el capítulo Montreal de la VR/AR Association.



Stephen Zavala

Senior Concept Artist en Industrial Light & Magic

Stephen Zavala es un artista conceptual senior, que trabaja en la industria del entretenimiento. Originario de Los Angeles, California, Stephen estudió diseño industrial en la Ciudad de México y empezó su carrera como artista conceptual en varios estudios alrededor de la capital.

En 2015 se unió a Industrial Light & Magic (una división de Lucasfilm) en San Francisco, California, donde ha participado en proyectos cinematográficos como Star Wars: The Force Awakens, Rogue One, Ready Player One y Bumblebee.

En estos momentos se encuentra trabajando en la última entrega de Star Wars: The Rise of Skywalker así como en Terminator: Dark Fate.





Fraser MacLean

Nacido en Londres en 1961. Creció en Edimburgo, Escocia. Formado por Scottish Film Training Trust como editor de películas de acción real, 1983 a 1984. Se mudó a Londres en 1985. Trabajó para Sands Films durante dos años antes de ingresar a la animación uniéndose a Disney UK para trabajar en Who Framed Roger Rabbit (1988). Trabajó para Passion Pictures en Londres como animador FX. Jefe de formación para Cambridge Animation Systems de 1993 a 1994. Trabajó para Telemagination en Londres en 1995 antes de mudarse a Los Ángeles para trabajar en Space Jam (1996) y luego en Tarzán de Disney (1999).

Contenidos Adicionales

Como ya se comentó antes, como parte del programa se incorporaron dos charlas pregrabadas con los departamentos de contratación de dos estudios emblemáticos de Estados Unidos: LAIKA, famoso por sus películas de Stop Motion como Paranorman, Kubo, Coraline, etc., y Bento Box, estudio recientemente adquirido por Fox Animation y responsable de Bob's Burger entre otras muchas propiedades.

De Bento Box, la reclutadora que participa en la actividad pregrabada también participó en un programa en vivo, por lo que su nombre y trayectoria ya está descrito en la lista de invitados previamente. En el caso de LAIKA, anotamos abajo también la trayectoria de las dos participantes en el material pregrabado.



Amy Hurwitz

Recruiting Specialist at LAIKA

Antes de trabajar en LAIKA, Amy comenzó su carrera en un festival de cine en Newport Beach, CA. Luego se mudó a Portland, OR, donde se unió al equipo de reclutamiento de LAIKA en 2016. Actualmente, maneja la contratación para todos los roles de nivel de entrada en el estudio.





Ana Cruz

Productora y Cofundadora de Casiopea

Ana Cruz, nacida en la Ciudad de México, es una productora de animación que comenzó su carrera en 2013 como cofundadora del estudio de animación Casiopea.

Dentro de sus cortometrajes como directora se encuentra IN A LIVING BEING, ganador del Festival Ecofilm 2013 y como productora POLIANGULAR en 2017 dirigida por Alexandra Castellanos, ganador del mejor cortometraje de animación en Chilemonos 2017 y Animasivo 2017.

Ha trabajado como productora en línea en el estudio Atotonilco y en el largometraje stop motion INZOMNIA dirigido por Luis Téllez.

2.3 Comunicación durante el evento

La tercera fase en la estrategia de comunicación descrita previamente, refiere propiamente a la comunicación a lo largo del evento, tanto la comunicación directa con los participantes (usuarios), como las estrategias de redes sociales y de relaciones públicas.

Comunicación con los usuarios

Para poder comunicar a los usuarios los pormenores de las distintas actividades en un evento en línea, es fundamental considerar distintas vías para tratar de garantizar de que la información llegue a ellos, y a la vez que puedan preguntar y aclarar dudas, y también comunicarse entre ellos o simplemente poder expresarse.

Para lograr todos estos objetivos se definieron varias vías: por un lado, para emitir recordatorios y responder dudas puntuales se usarían las redes sociales, por otro lado se utilizarían correos electrónicos para dar información puntual dirigida sólo a los inscritos (por ejemplo, las instrucciones para acceder a las actividades). Finalmente, para fomentar el intercambio constante, se establecieron chats en las conferencias (independientemente de una sección de preguntas).

Ya durante el evento, los participantes organizaron entre ellos grupos en redes sociales (en dos redes distintas) donde pudieron libremente intercambiar entre ellos información (tanto del evento como sobre ellos), y en los que también pudimos hacer avisos sobre el evento cuando resultó pertinente.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual



¡Ya se acercan las fechas de CCD Conecta!

Te recordamos que el programa consta de una serie de clases maestras online que buscan darte herramientas para que mejores tus posibilidades de desarrollo en la industria audiovisual, y que serán impartidas del 17 al 20 de noviembre por reclutadores, artistas y CEO's de algunos de los principales estudios de animación de México y el mundo.

Además, el programa incluye una jornada de entrevistas de reclutamiento y/o revisión de portafolios que sucederá el 24 de noviembre. Si aspiras a participar en dicha jornada, deberás crear un perfil y cargar tu portafolios en la aplicación web elatlasmx, que será la plataforma utilizada por los reclutadores y asesores participantes en el programa para revisar a los aspirantes y agendar reuniones con aquellos con quienes les interesa reunirse. Al final de este correo encontrarás algunas instrucciones básicas para crear o mejorar tu portafolios en dicha aplicación.

Recuerda que el número de espacios para entrevistas es limitado, por lo que se seleccionarán a los participantes con base en dos criterios: la calidad de los trabajos mostrados, así como el perfil que están buscando los reclutadores y/o asesores participantes (por ejemplo: si un reclutador está buscando específicamente a un animador, no seleccionará ilustradores).

¡Muchas gracias por participar!



Pixelati



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
MEXICALCÁZCARI



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



Jalisco

Instrucciones para crear tu perfil en elatlasmx

1. **Entra a la liga elatlasmx** (nota que la dirección no utiliza www).

2. **Crea tu perfil** utilizando el mismo correo electrónico con el que te registraste en el portal de CCD Conecta.

- Elige una imagen de tu rostro o avatar que sea cuadrada
- En el campo Tagline utiliza una frase atractiva que te describa y/o que invite a revisar tu portafolios.
- En el campo descripción escribe lo que consideres más destacado de tu trayectoria y/o aquello que consideras más valioso de tus habilidades o intereses (sobre todo en el caso de que no tengas mucha trayectoria).
- Considera que los reclutadores revisarán más de cien perfiles, por lo que conviene que sea corta o contundente

Nota: Si ya antes habías creado un perfil en elatlasmx con este correo, después de ingresar al sistema, elige "Ajustes de tu cuenta" en el menú de la esquina superior derecha de la pantalla, y busca la opción "Agregar Suscripción" a CCD Conecta, para que tu perfil se traslade y puedas participar en este evento.

3. **Sube proyectos que te permitan validar tus habilidades.**

- El campo "Nombre del proyecto" se refiere al nombre final del proyecto. Por ejemplo, en el caso de un cortometraje, sería el nombre del cortometraje.
- En el campo "Descripción del proyecto" aprovecha para describir qué es lo que hiciste en dicho proyecto.
- Es muy importante que en los campos "Clasificación del proyecto" especifiques qué tipo de proyecto es (3D, Stop Motion, etc.) y sobre todo, elijas las subcategorías que corresponden a tu participación, pues esas se reflejarán en tu perfil en el campo Habilidades, lo que facilitará la búsqueda de los reclutadores.
- Además de la imagen principal del proyecto, puedes elegir mostrar un reel escribiendo la URL donde está alojado, o bien puedes agregar una galería donde podrás mostrar más de tu talento (mientras más imágenes interesantes subas, tu portafolio será más atractivo).

NOTA: En caso de nunca haber participado en un proyecto, puedes crear, por ejemplo, uno tipo "SketchBook" para que puedas subir tus ilustraciones, o alguno otro similar.

Cualquier duda o inquietud sobre elatlasmx, puedes remitirla a info@pixelati.com y trataremos de responderte lo más pronto posible.

Respecto a los correos masivos dirigidos a todos los participantes, de acuerdo con el plan de comunicación se programaron 3 envíos (independientemente del correo que todos los usuarios recibían al registrarse). El primer correo se centró en las instrucciones básicas sobre cómo hacer su portafolios en la aplicación online si querían participar en las actividades de reclutamiento (se muestra una captura de pantalla de dicho correo a un lado de estas líneas).

Posteriormente se realizó un segundo envío masivo a todos los registrados, donde se explicaba con detalle la manera de acceder a las clases maestras (ya se dijo previamente las plataformas donde se transmitieron en vivo y alojaron las clases maestras, así como la manera en que se adaptaron los sistemas para ello). En este correo se explicaba cómo tener acceso a dichas actividades.

Se realizó un tercer envío masivo a todos los registrados, que se envió el segundo día de actividades, con el fin de explicar la manera de acceder a las sesiones de Networking, pues éstas acontecieron en una plataforma diferente (más adelante se dan más detalles de dicha actividad).

En las siguientes páginas adjuntamos las capturas de pantalla relativas al correo dos y tres descritos en este apartado. El segundo, por tratarse de un correo largo, lo partimos en dos para mostrarlo



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



Está por iniciar CCD Conecta, y aquí te compartimos toda la información sobre el programa de conferencias y clases maestras.

Para acceder a las Clases Maestras:

- Para entrar a las conferencias en vivo ingresa al portal atlas.mx
- Si creaste ahí tu portafolio digital, simplemente ingresa al portal y aparecerá el acceso en la parte superior derecha de la pantalla.
- Si no tienes portafolio, regístrate usando el mismo correo con el que llenaste el formulario de inscripción de CCD Conecta.

La interfase tendrá un chat donde podrás hacer las preguntas que quieras (excepto las dos charlas pregrabadas).

Revisa el programa de conferencias más adelante en este mismo correo.

Sobre las entrevistas de reclutamiento:

Durante la semana, los reclutadores de las empresas estarán revisando los portafolios, por lo que sugerimos dejar tu portafolio lo mejor posible cuanto antes (aunque aún podrás hacer mejoras durante la semana, con base en lo que vayas aprendiendo).

Recuerda que el número de espacios para entrevistas es limitado, por lo que se seleccionarán a los participantes con base en dos criterios: la calidad de los trabajos mostrados, así como el perfil que están buscando los reclutadores y/o asesores participantes (por ejemplo: si un reclutador está buscando específicamente a un animador, no seleccionará ilustradores).

En caso de quedar seleccionado para alguna entrevista, recibirás un correo electrónico hacia finales de la semana indicando la hora y el link de acceso. **Todas las entrevistas se realizarán el martes 24 de noviembre.**

¡Muchas gracias por participar!

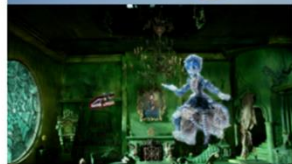


Programa de Conferencias

Martes 17 de noviembre



10:00 hrs.
Palabras de Inauguración
Durante la charla se explicarán las dinámicas de las distintas actividades del programa



10:15 hrs.
Panel: ¿Qué hago mientras consigo trabajo?
Escucha diversas estrategias para construir tu trayectoria en la industria, a partir de la experiencia de algunas personalidades exitosas en nuestra comunidad
Participan: Fayer Uribe, Cinema Fantasma, Ale Gámez



15:30 hrs.
Casiopea: Caso de estudio
Casiopea es un estudio de animación con corte artístico que se ha ido consolidando en México, y que inició a partir de un grupo de amigas con una búsqueda más artística
Participa: Ana Cruz



17:00 hrs.
¿Qué busca un reclutador?
Conoce de primera mano aquello en lo que se fija un reclutador al revisar un portafolio o hacer una entrevista.
Participan: Jody Jessop (Titmouse), Brooke Keesling (Bento Box), Stephen Zavala (ILM), Stacey Shulak (E+E) - Modera: Fraser MacLean

en la misma página. Esto debido a que el segundo correo masivo donde se dieron las instrucciones de cómo acceder a las conferencias, incorporó también una descripción de las clases maestras, por lo que era muy extenso.

Miércoles 18 de noviembre



10:00 hrs.
LAIKA: Haciendo un portafolio con personalidad
Es fundamental que tu talento, visión y estilo queden plasmados en tu portafolio. Escucha algunos consejos para lograrlo de parte del equipo de LAIKA.
Charla y Q&A pregrabado - Charla en Inglés
Participan: Amy Hurwitz y Angela Geier (LAIKA)



17:00 hrs.
¿Qué necesitan los estudios?
Escucha la perspectiva que tienen de la industria los directores de algunos de los más exitosos estudios de Animación de América Latina, así como el tipo de talento que buscan para los nuevos retos a los que se enfrentan.
Participan: Alvaro Ceppi (Zumbástico, Chile), Milton Guerrero (Red Animation, Perú), Luispa Salmón (Mighty, México)



18:30 hrs.
Conoce a tus aliados
Tus capacidades aumentan a medida que crece tu red de contactos. Por ello hemos programado un espacio de Networking para mostrar y conocer el trabajo de otros, y practicar con quienes, como tú, están construyendo su carrera en esta industria.
NOTA: Esta dinámica se realizará en la plataforma REMO. La liga para acceder se enviará a los registrados media hora antes.

Jueves 19 de noviembre



10:00 hrs.
Conversatorio con BentoBox reclutamiento
Con larga trayectoria en reclutamiento para cadenas como Cartoon Network, Disney Television Animation y Warner Bros., entre otros, Brooke Keesling compartió algunos de los secretos para iniciar en la industria. La charla fue grabada y con su permiso la compartimos en CCD Conecta
Q&A pregrabado - Charla en Inglés
Participan: Brooke Keesling



15:30 hrs.
Peek-Pax: Caso de estudio
Empezar un estudio desde cero es un gran reto que no siempre llega a buen puerto. ¿Por dónde empezar? ¿Cómo conseguir clientes? ¿Qué tan grande debe ser el equipo? Escucha el caso de un estudio que poco a poco ha ido logrando abrirse paso a nivel comercial.
Participa: Eduardo Jiménez

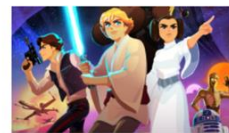


17:00 hrs.
La pandemia para Hey Arnold!
Cuando inició la pandemia Craig Bartlett, el creador de Hey Arnold!, imaginó lo que podrían estar viviendo, sintiendo y expresando los personajes que tantos amamos alrededor del mundo... ¡y en esta charla exclusiva viene a compartirlo con los participantes de CCD Conecta - Charla en Inglés
Participa: Craig Bartlett

Viernes 20 de noviembre



10:00 hrs.
Cómo contar tu historia
Jorge Font se cayó esquiando y quedó cuadrupléjico. Con su nueva condición se ha abierto paso en el mundo, llegando a ser un consultor y conferencista internacional, y 9 veces Campión del Mundo en esquí acuático. Uno de sus secretos: Escucha en esta clase maestra lo que necesitas para contar tu historia.
Participan: Jorge Font



15:30 hrs.
Titmouse animation director
Conoce el proceso de producción de uno de los estudios más exitosos de la actualidad, revelado por el director de animación Simón Weisch - Charla en Inglés
Participa: Simón Weisch

Las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios se realizarán para los participantes seleccionados el martes 24 de noviembre



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

El tercer correo masivo era mucho más corto y puntual, y se envió en dos ocasiones a toda la base de datos, justo antes de cada sesión de Networking.



Participa en la sesión de networking

Las industrias creativas son colaborativas: tus capacidades y posibilidades de desarrollo aumentan a medida que tu red de contactos se extiende. Es por ello que las sesiones de networking son fundamentales.

En **CCD Conecta** hemos programado una sesión para que podamos conocernos e intercambiar información entre los que participamos, compartir nuestros portafolios e inquietudes, ¡e incluso ensayar para las entrevistas!

Este espacio de Networking lo realizaremos en la plataforma [REMO.CO](https://remo.co).

Si nunca has usado la plataforma, únicamente tienes que oprimir el botón "entrar" que aparece abajo de estas líneas y crear tu usuario para participar. Si quieres, puedes añadir al perfil de usuario información útil, como ligas a tus redes que quieres que vean los demás usuarios, o una foto o imagen de tu avatar que te identifique.

Una vez que entres al evento, encontrarás en tu pantalla una imagen similar a la que aparece hasta abajo de este correo, donde verás varias mesas. Al dar doble clic en una mesa podrás platicar con quienes estén ahí para conocerlos, presentarte y si así lo deseas, mostrar tu trabajo o intercambiar ideas, trabajos, proyectos, etc.

Para cambiar de mesa, sólo da doble clic en la nueva mesa donde deseas entrar (siempre que la mesa tenga espacio, claro).

En los controles que están en la parte de abajo de la pantalla, puedes apagar o prender tu micrófono o cámara, o incluso armar un dibujo colaborativo con quienes estén en la mesa.

¡Ahí nos vemos!

[Entrar a la sesión de networking](#)



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual



¡Hola Esther!

Muchas gracias por haber participado en **#CCDconecta 2020**. Esperamos que las conferencias y sesiones te hayan sido de utilidad para mejorar tu portafolio y carrera profesional.

Nos complace enviarte este correo y confirmar que has sido seleccionada para las sesiones de reclutamiento y revisiones de portafolio que sucederán a través de una llamada de Zoom el **24 de noviembre**.

ENTREVISTA 1:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Peek Paax**

Para el perfil: **Animador 2D Jr.**

La entrevista será a las **11:40 hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*

ENTREVISTA 2:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Gasolina Studios**

Para el perfil: **Cut Out / Animador frame by frame**

La entrevista será a las **11:50hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*

Podrás mostrar tu portafolio a través de la opción de "compartir pantalla". Comparte tus mejores trabajos y aprovecha de la mejor manera posible tu tiempo describiendo a detalle tu experiencia mientras muestras el portafolio o reel. **No olvides dejar tu contacto.**

Recomendamos que hagas pruebas previas a tu cita en una llamada de zoom creada por ti para ver que puedas compartir correctamente tu material. Puedes usar tu perfil en el Atlas o, si lo prefieres, también puedes preparar un PDF o un reel específico para el estudio que revisará tu trabajo.

Es importante llegar **10 minutos** antes para poder asignarte a tu sala y puedas entrar a tiempo a tu sesión. Aunque el periodo asignado es de **10 minutos**, la sesión tendrá una duración de **8 minutos** para permitir el acceso y cambio de artistas. Nuestra recomendación es que dejes suficiente tiempo para posible retroalimentación y dudas de los entrevistadores.

¡Siéntete segura de ti misma, honesta y orgullosa del trabajo que presentas!

Por favor revisa de antemano tu configuración en <https://zoom.us/> para verificar que te unas a la llamada con tu **Nombre correcto** y no hayas hecho **login** con algún apodo o en la cuenta de un familiar y no podamos identificarte al ingresar con nosotros. **NO PODRÁN PASAR NOMBRES QUE NO ESTÉN EN LA LISTA.**

Es indispensable que respondas este correo confirmando tu asistencia a las entrevistas antes de las 12:00 hrs. del lunes 23 de noviembre. En caso de que no respondas, tendremos que asignar el espacio a otra candidata o candidato.

¡Muchas gracias por ser parte de CCD Conecta 2020!



Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



Por otro lado, es enviaron para las entrevistas de la jornada de reclutamiento y revisión de portafolios una serie de correos personalizados, donde se fue informando la hora de cada una de las entrevistas, así como el mecanismo de acceso a ellas.

Se muestra junto con estas líneas un ejemplo de estos correos, aunque vale la pena insistir que, en este caso, no se trata de un correo masivo, sino de correos personalizados a cada uno de los participantes seleccionados.



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Finalmente, cabe mencionar aquí que, al terminar el evento, se envió un último correo masivo a todos los registrados agradeciendo la participación e invitando a llenar el cuestionario de evaluación del evento, pero este correo y los detalles de dicho cuestionario se documenta al final de este reporte en la sección Evaluación del evento.

Las Redes Sociales durante el evento

Se mencionó antes que, durante la realización del evento, se utilizarían las redes sociales fundamentalmente para dos cosas: por un lado, recordar las actividades del día, y por otro atender dudas o inquietudes de los usuarios que pudieran surgir en el momento.

Para la estrategia de recordatorio, se diseñaron banners que se programaron para publicarse poco antes de las actividades en las principales redes sociales durante el evento.

Se hizo un banner por cada actividad, algunos recordando la hora de inicio (para publicarse más o menos una hora antes), y otros diciendo "Está empezando en este momento" para publicarse a la hora exacta. Se muestran a continuación los diseños y algunas capturas de ejemplo, aunque, una vez más, los banners están aún publicados en las respectivas redes sociales.



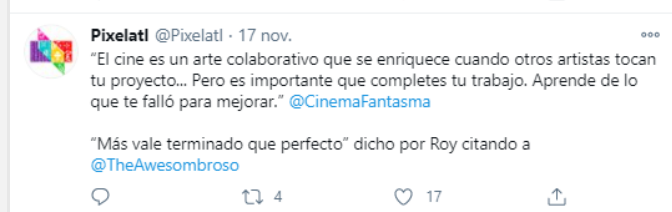
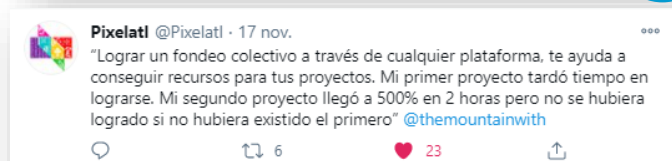


CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Como otra estrategia para atraer públicos los primeros días del evento, durante las charlas también se publicaron algunos posts con frases destacadas que los conferencistas iban diciendo durante su exposición, tal como se muestra en las imágenes que acompañan estas líneas.

Esta estrategia se utilizó en las primeras actividades, generando más tráfico y buscando alcanzar a quienes aún no se habían enterado del evento.

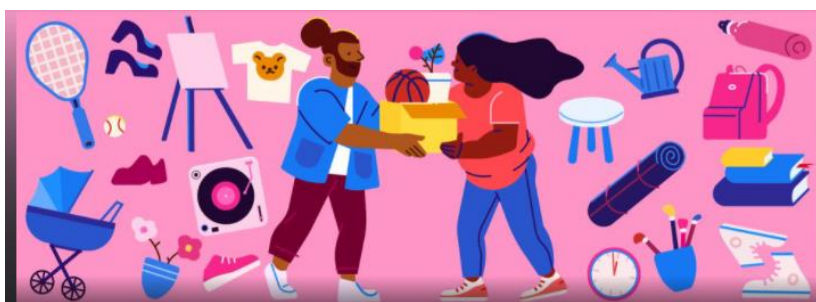




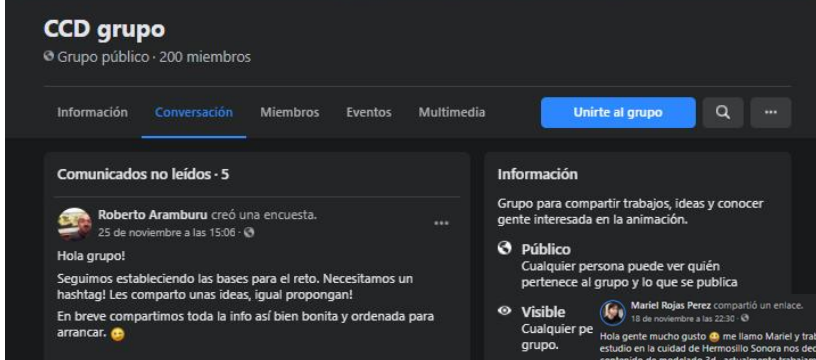
CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

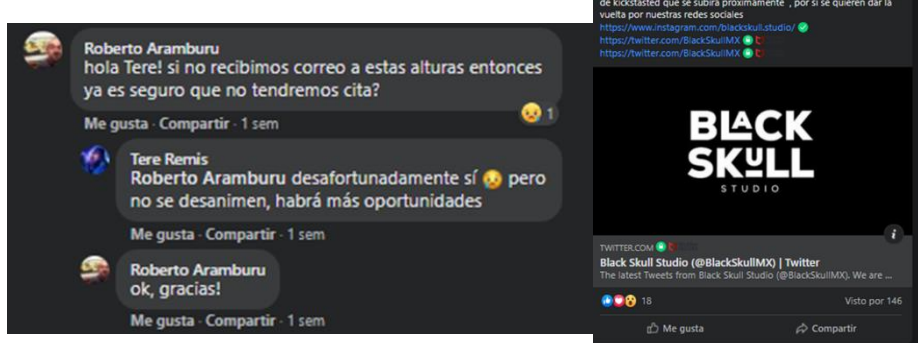
Respecto a la interacción con los usuarios, además del chat que estaba activo durante las conferencias, se atendieron los mensajes directos que los participantes hicieron conforme transcurría el evento. Sin embargo, estas interacciones fueron pocas, pues la mayoría de los participantes encontraron en el chat de las conferencias una vía para poder expresarse y solventar sus dudas, pero además surgieron dos grupos en redes sociales de manera espontánea, algo que previamente ya se comentó en este reporte.



Uno de los grupos se dio en Discord y otro en Facebook, donde los participantes construyeron su propio espacio de convivencia e intercambio, y se convirtieron en un espacio para resolver dudas del resto de los usuarios.



El grupo de Facebook rápidamente alcanzó 200 miembros, donde se presentaron y a través del cual también se dieron avisos durante la realización del programa (como puede verse en las capturas de pantalla).



Sin embargo, fue el grupo que se formó en Discord donde mayor interacción se dio durante el evento y ésta ha continuado con posterioridad (aún no sabemos hasta qué momento se mantendrá con ese grado de interactividad).

Y es que una ventaja que tiene la aplicación Discord respecto a otras redes sociales, es la posibilidad de crear canales dentro de la misma comunidad, a modo de foro virtual. De este modo, durante el evento, había un canal para resolver dudas sobre logística o actividades, donde los usuarios preguntaban y los mismos usuarios más actualizados contestaban, pero donde también podíamos intervenir para aclarar dudas o agregar más información.

Y es que la red surgió y ha sido gestionada por la misma comunidad, de acuerdo con sus mismos intereses y necesidades.





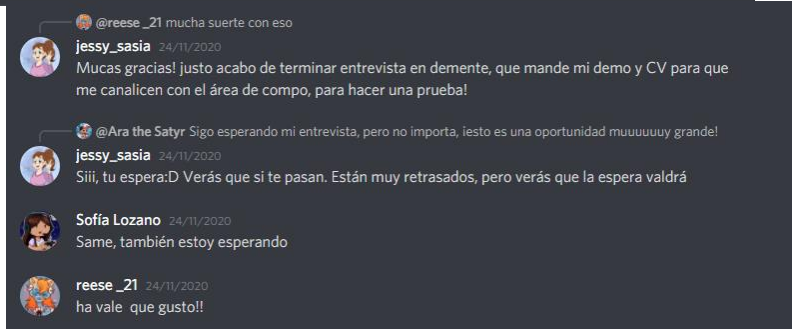
CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Por ejemplo: hay un canal de negocios y comisiones, un canal donde comparten sus portafolios, un canal para presentarse y hablar de los intereses de cada uno (con el fin de conectarse con otros que también los compartan), un canal para colaboraciones (donde, por ejemplo, piden apoyo terminar algún trabajo o realizar algo en conjunto) ... y hasta un canal para memes.



El grupo de Discord sigue activo al momento de escribir estas líneas, y ya ha sido usado para promover el siguiente evento de Ciudad Creativa Digital.



Relaciones públicas con prensa durante el evento

Respecto a las acciones de difusión con la prensa, se publicó otro boletín tras la inauguración del evento.

Compartimos aquí imágenes de dichos boletines emitidos, a modo de testimonio. El reporte de las notas recogidas por los diversos medios puede consultarse en el Anexo 5 – Reporte de cobertura en Medios.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Pero también vale la pena añadir que, mientras transcurría el programa, también se gestionaron algunas entrevistas adicionales (enlistadas en el documento antes citado Anexo 4 – Relación de entrevistas).



Comienza CCD Conecta el 17 de noviembre con más de 800 participantes

Cierra convocatoria para la formación y reclutamiento de talento creativo en Jalisco este 12 de noviembre.

Guadalajara, Jal. 11 de Noviembre 2020-. La restricción de actividades presenciales derivada de la pandemia, ha afectado en gran medida la producción de cine y series de acción viva, las cuales experimentaron una caída significativa a nivel internacional, sin embargo la animación ha crecido en un 30% desde marzo, de acuerdo con la plataforma especializada Kidscreen.

Es por ello que *Ciudad Creativa Digital* mantiene su apuesta por el sector creativo audiovisual, con el fin de contribuir a posicionarlo a nivel nacional e internacional como nodo innovador y punta de lanza de grandes producciones audiovisuales.

En este marco, ha lanzado el nuevo programa CCD Conecta, en el cual ya se han inscrito más de 800 egresados y profesionistas de las carreras afines a la industria audiovisual.

El objetivo de este programa es apoyar a los aspirantes a entrar en este mercado, mejorando la realización de portafolios y preparación para entrevistas de trabajo, mediante clases maestras impartidas por ejecutivos de estudios nacionales e internacionales, sobre el proceso de reclutamiento, y las características y aptitudes que ellos buscan en sus colaboradores.

Para esta primera edición se logró contactar a 15 de los principales estudios de animación locales, nacionales e internacionales, los cuales tendrán participación tanto en las clases maestras, como en las sesiones de reclutamiento, donde se entrevistarán con los 100 mejores perfiles del grupo.

Durante estos tres días de actividades (del 17 al 20 de noviembre), se contará con la participación de expertos y representantes de estudios como *The Mountain with Teeth*, *Antonio "Fayer" Uribe*, *Cinema Fantasma*, *Mighty*, *Platypus*, *Demente Estudio*, entre otros.

Los participantes podrán ingresar a clases maestras, que serán impartidas en línea, así como una jornada de reclutamiento, revisión de portafolios, y entrevistas uno a



Programa de formación y reclutamiento para la industria audiovisual
uno en línea para los participantes seleccionados, que se realizará el martes 24 de noviembre.

La convocatoria para poder formar parte de este programa culmina el 12 de noviembre del año en curso, en la cual, podrán participar creativos en general que estén orientados a la industria audiovisual, ya sean profesionistas o estudiantes.

Es importante mencionar, que el programa no tendrá ningún costo para los participantes, pero los interesados deberán llenar el formulario que se encuentra en: <http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx>

Para Saber:

- **12 de Noviembre** a las 11:59 pm. - Cierra la convocatoria.
- **Primera semana de noviembre** - Inicia periodo para crear portafolio en la aplicación que revisarán los reclutadores.
- **17 al 20 de noviembre** - Programa de clases maestras
- **24 de noviembre** - Jornada de reclutamiento y revisión de portafolios con participación de reclutadores de estudios de animación locales, nacionales e internacionales.
- El proyecto de Ciudad Creativa Digital, es el resultado de un concurso nacional encargado por el Gobierno Federal en el 2010, en el que el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) eligió a Guadalajara entre 11 ciudades importantes de México, para apoyar a la que tuviera el mayor potencial y viabilidad para el proyecto.

Más de CCD Conecta:

<http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx/>

Facebook | @CCDJalisco
Instagram | @ccdjalisco

Contacto para entrevistas y Relaciones Públicas:

Marcela Cervantes / 33 22144549 / teremaciasagenciarp@gmail.com
Yadira Reyes / 33 3486 5889 / rpteremacias@gmail.com
Teresa Macías / 33 1459 0112 / teremaciasalazar@gmail.com





2.4 Las clases maestras

La participación de las clases maestras superó con mucho la expectativa que se tenía (sobre todo considerando que se trata de un evento Online), toda vez que se mantuvo una buena audiencia más o menos constante en todas ellas, como pudo evidenciarse no sólo con los datos estadísticos que arrojó el sistema respecto al número de usuarios únicos, sino a la intensa actividad en el chat durante cada una de las conferencias.

Ciertamente, como en todos los eventos online, hay un descenso en el número de participantes en vivo conforme transcurren los días del evento, pero la caída es mucho menos pronunciada respecto a otras experiencias, presumiblemente por el acierto de la decisión de no llenar con tantas actividades las jornadas, sino en su lugar mantener pocas actividades por día, pero extendidas en un mayor número de días.

Aunque ya se comentó al inicio de este documento, cabe reiterar que uno de los planteamientos iniciales era tener todas las actividades en un par de días, pero por la experiencia en la realización de varios eventos en línea a lo largo del año con ese formato de muchas actividades por jornada, donde algunas tenían sólo un par de decenas de vistas en vivo, se optó por esta segunda opción que resultó mucho más eficaz, como se demostró, sobre todo, por el hecho de que todas las conferencias tuvieran una participación en vivo tan vibrante y destacada.

También vale la pena recordar que se optó por transmitir las actividades de formación de modo tal que los interesados tuvieran que registrarse para poder verlas. Por esa razón podemos inferir que los números que arrojan los sistemas son más cercanos al alcance real del programa. Es decir: hay consistencia entre el número de registros (en un sistema), el número de usuarios únicos que reporta la aplicación de transmisión (un segundo sistema), y la interacción en vivo que se dio en las conferencias en vivo. Finalmente, el número de miembros activos en los grupos de redes sociales comentados en el apartado anterior es otro factor que da consistencia a todos estos datos y que permite analizar los datos con mayor grado de certidumbre

Todo esto es muy relevante explicarlo, pues otros eventos en vivo que reportan decenas de miles de “vistas” en todas sus conferencias, aunque al ocurrir en vivo no mantengan ninguna clase de interacción a pesar de estar siendo transmitidas de manera abierta, y en un canal como youtube que muestra en la página inicial contenidos afines al gusto de cada usuario, lo que en teoría tendría que atraer más público. Además, cabe apuntar, hay eventos que contratan bots (es decir, programas que hacen que una computadora abra una y otra vez el mismo URL, o bien grupos de personas que hacen eso mismo manualmente) para “subir sus estadísticas”. O bien que reportan datos de plataformas como Facebook, que cuenta como una “vista” a un video cuando aparece en el timeline de un usuario o porque corre 3 segundos. Pero cualquiera de estas opciones es engañarse a sí mismos.





Quien ha realizado un evento en línea sabe que, a pesar de la aparente audiencia cautiva por la pandemia, en realidad es muy difícil mantener la atención del público. No sólo porque muchos acceden sin salir de su ámbito de trabajo (sea en una oficina o en su casa) lo que los obliga a prestarle atención “simultáneamente” a sus obligaciones laborales diarias, o enfrentarse a múltiples distractores emergentes en los avatares cotidianos, eventualmente olvidándose del programa del evento o viendo sólo fragmentos de las conferencias, sino además, al saber que las actividades se van a quedar “On Demand”, hay menor esfuerzo para verlas en vivo (y la experiencia nos muestra que la mayoría no regresa para verla después).

Considerando todo esto es que hemos descartado esos datos que de tan altos suenan alejados de la realidad, pues el objetivo nunca fue alcanzar un número de vistas determinado (aunque en la realidad sea un contenido que pocos hayan atendido).

Lo que buscamos es una evaluación lo más objetiva posible, en función de un programa que pretende mejorarse en cada edición para servirle mejor a sus beneficiarios. Y por ello explicamos a continuación los datos que usamos para medir la participación, y los elementos externos que nos permiten evaluar su consistencia, tratando de interpretarlos correctamente, lo más apegados a la realidad y la experiencia, buscando al final una evaluación seria que permita reconocer aciertos y errores e ir mejorando de cara al futuro.

Usuarios únicos y promedio de tiempo por usuario

Más que el número de vistas de un video, un dato más cercano a la realidad es el de usuarios únicos (es decir: si un video se abre en un dispositivo varias veces, sigue contando como un solo usuario).

Un segundo dato que usamos, es el promedio de tiempo por usuario (Average % watched). Este dato se obtiene sumando el tiempo en que cada usuario permaneció viendo un video, y luego divide el resultado entre la duración total del video multiplicada por el total de usuarios únicos.

Se puede hacer también un promedio de todos los promedios de las conferencias (la suma de los promedios de vistas por usuario de cada conferencia, entre el número total de conferencias). Y es este el primer dato que debemos destacar, porque el resultado para CCD Conecta es inusualmente alto.

En la mayoría de los eventos en línea más o menos exitosos, el resultado del promedio de vistas del total de conferencias difícilmente supera 20% (AVG % Watches), y en muchos de ellos alcanzan cifras incluso inferiores a 1%, (probablemente porque usan robots para reportar un mayor número de vistas). En cambio, en CCD Conecta el dato es de 50%. Es decir, en promedio, el dato es equivalente a lo que sucedería si cada usuario viera al menos la mitad de las conferencias en su totalidad, de principio a fin.





Es un dato que no tuvimos en otros eventos en línea que hemos realizado en este año de pandemia, ni en todos los que hemos estudiado y en los que hemos participado alrededor del mundo.

Y si se analiza un poco mejor, es un dato especialmente alto incluso frente a eventos en vivo donde hay muchas conferencias en un par de jornadas, porque incluso en esos eventos, donde se pueden registrar varios miles de asistentes, la gran mayoría asiste a mucho menos de la mitad de las conferencias ofrecidas (se puede inferir simplemente por el tamaño de los auditorios: en eventos que registran 3 mil asistentes en total, por ejemplo, tienen auditorios de 700 o 800 lugares, por lo que físicamente es imposible tener a 1,500 personas en todas las conferencias).

Ahora bien, si es un dato inusual para un evento en vivo, es todavía más atípico para un evento en línea, tal como se ha explicado.

Obviamente, la manera de interpretar el dato es asumir que en la realidad hubo usuarios que sólo vieron una o dos conferencias, mientras otros vieron todas o la gran mayoría. De igual manera, como abajo se detalla, hay conferencias que tuvieron muchos usuarios únicos viendo la mayor parte, mientras otras tuvieron pocos usuarios únicos con una audiencia que disminuye a lo largo de la conferencia. No obstante, el promedio supera en mucho el de otros eventos en línea.

Ahora bien, este dato encuentra también una verificación indirecta al desagregarlo conferencia por conferencia, para compararlo con el número de interacciones en el chat en vivo de cada una de ellas, lo que nos muestra cierta consistencia.

Otra manera de buscar una verificación, es medir el número más o menos constante de usuarios, y verificarlo con los grupos de redes sociales, e incluso con el número de portafolios subidos a la aplicación respectiva.

Estos comparativos se abordan en el análisis final sobre la participación (más adelante en este mismo documento), pero por ahora conviene adelantar que hay consistencia en todos esos datos mencionados.

Otros datos agregados

Usuarios únicos

Del 17 al 30 de noviembre, la suma de vistas de las conferencias da un resultado de 6,724 vistas, por 1,070 usuarios únicos, lo que significa que, en promedio, cada participante vio poco más de 6 conferencias. Este dato no reporta número de minutos vistos, pero al compararlo con el promedio de minutos vistos por usuario, el dato resulta consistente (toda vez que hubo un total de 11 conferencias como parte del programa).

Obviamente se infiere que hay un número importante de usuarios que vio un mayor número de charlas, por más de la mitad de la duración de éstas (participantes





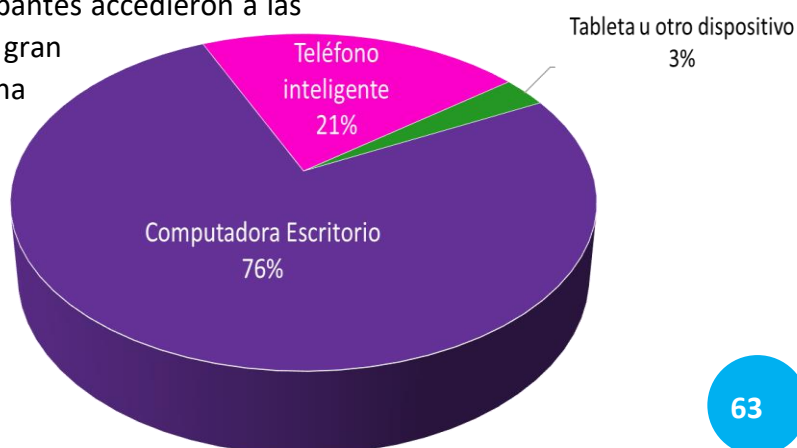
constantes), mientras que hay un mayor número de usuarios que vio unas pocas conferencias, o que vio sólo unos pocos minutos de éstas (participantes intermitentes).

Por otra parte, siendo que en la base de datos de usuarios registrados hay 1723 usuarios registrados, resulta obvio que hubo muchos que únicamente se inscribieron cuando supieron del programa, pero sin que realmente les interesara, o que quizá al ver que era un programa que incluía reclutamiento se anotaron, pero al recibir la información del portafolios en línea, o que se trataba de algo mucho más específico, perdieron el interés.

Este es el tipo de situaciones que surgen con los programas que son enteramente gratuitos, donde hay gente que se anota para participar sólo por el entusiasmo del momento, y que llegado el día no asiste porque prefiere hacer otra cosa. No obstante, una asistencia real y verificada de 1,070 participantes, es un muy buen número para el programa.

Dispositivos usados

Respecto a la manera como los participantes accedieron a las conferencias, hay que decir que la gran mayoría las vieron a través de una computadora de escritorio, en una proporción que se muestra en la siguiente gráfica.



Días con más participación

Una tendencia que ya habíamos notado en otros eventos en línea realizados, el primer día de un evento es cuando mayor participación hay. Este es un fenómeno distinto a los eventos en vivo donde, al contrario, normalmente va aumentando la audiencia a medida que pasan los días (quizá por lo que se comenta y se alcanza a ver en las redes), y máxime si es en fin de semana.

En la gráfica que sigue, se puede ver que, una vez más, es el primer día aquel con mayor participación. Se muestran datos de usuarios únicos que ingresaron al sistema a ver las conferencias, pero también el total de minutos vistos por usuario.





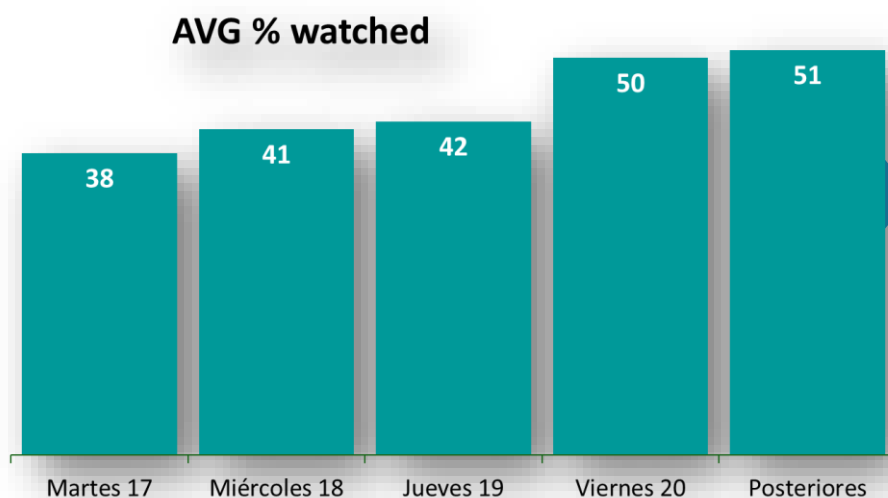
Aquí algunas observaciones importantes de las gráficas:

Tal como ya se explicó, cada día baja el número de usuarios únicos que se conectaron (primera gráfica), pero llama la atención que en sentido contrario va cada día va subiendo el porcentaje de permanencia (ver la segunda gráfica), lo que significa que quienes asistieron los últimos días tienden a ser los que ven más completas las conferencias.

Por otra parte, aunque el cuarto día (viernes) el número de usuarios únicos es poco más de la mitad que el segundo día del evento, llama mucho la atención que con posterioridad al evento se han conectado 554 usuarios únicos.

Este es un dato de todos los días al corte del 5 de diciembre de 2020, es decir: reporta usuarios únicos de todo el periodo que va del 21 de noviembre hasta el 5 de diciembre, contando como uno a cada usuario sin importar si se conectó dos o más veces a lo largo de ese periodo. Es la razón por la que se trata de un número comparable.

En ese mismo sentido, el porcentaje promedio de minutos vistos respecto al total de minutos por video (el dato "Average % watched") para el periodo posterior, es el más alto (segunda gráfica), casi igual que el cuarto día, lo que indica que, en efecto, quienes se conectaron después del evento a ver alguna de las conferencias, permanecieron más tiempo viéndolas. Una vez





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

más: es un dato significativo si se compara con otros eventos en línea, donde los participantes se conectan poco a pesar de tener los contenidos a disposición.

Minutos por usuario por conferencia

El promedio global de tiempo visto en corte al 30 de noviembre, como ya se dijo, es de 50% del total de duración de los videos, pero eso se traduce en 47 minutos con 11 segundos en promedio por usuario por conferencia.

Una vez más: un número muy destacado, considerando que varias de las conferencias tenían duraciones de apenas poco más de una hora.

Detalles por conferencia

No obstante todos estos resultados, para poder evaluar el conjunto del programa, y poder sacar conclusiones más sólidas de la participación en el evento, conviene hacer, como ya se mencionó, un análisis para cada una de las clases maestras, porque ello arrojará más luz para comprender mejor la participación de la audiencia.

En las siguientes secciones de este apartado, detallaremos algunos datos de cada una de las clases maestras impartidas, con algunas notas cuando sea necesario, y al final hacemos una breve recapitulación explicando todo.

¿Qué hago mientras consigo trabajo?

La primera actividad fue el panel qué hago mientras consigo trabajo, con la participación de algunos emprendedores mexicanos muy reconocidos por la comunidad creativa.



Aquí los datos, en resumen:

LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
524	363	60 min	1,434	639	36%

Algunas notas:

Es la actividad con mayor número de vistas en total (1,434 que es casi el doble que el segundo lugar), pero con 639 usuarios únicos. Probablemente este dato atípico se deba a que al inicio de la conferencia se dieron las palabras inaugurales del evento, y ello haya provocado que usuarios de medios de comunicación o políticos hayan entrado a verla.





De hecho, el promedio de minutos por usuario es inusualmente bajo. Es la única que arroja datos distintos respecto al resto de las conferencias.

Por otro lado, hemos notado que, en los eventos en línea, el día de mayor participación es el primero, y luego la participación va decayendo.

Además, en este caso en particular, los usuarios aún no sabían que podían ver las conferencias On Demand, pues se les avisó a través del chat de la primera conferencia y a través de los grupos, que surgieron mientras transcurría este primer evento. Todo ello probablemente impactó en una disminución un poco pronunciada en las vistas en vivo, pero a partir de ahí se mantiene más o menos constante en una fluctuación promedio.

Caso de estudio: Casipea, estudio de animación independiente

La segunda clase maestra, aún en el primer de actividades, fue una sesión caso de estudio con Casiopea, un emprendimiento de corte artístico y no comercial, para que los participantes pudieran conocer ese camino.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
306	287	66 min	846	436	44%

66

Nota:

Este es un dato más real de usuarios en las conferencias, pues se mantiene más o menos constante a partir de esta conferencia (aunque disminuyendo un poco cada día, tal como se comentó antes). De hecho, el dato atípico de la primera conferencia también se nota al comparar el tiempo por usuario con esta segunda conferencia, pues la primera, al tener las palabras inaugurales, tiene una duración de casi dos horas, mientras que esta dura sólo 1 hora con 10 minutos. Es decir, casi todos los usuarios que vieron esta segunda conferencia en vivo, la vieron completa.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

¿Qué busca un reclutador?

Se trata de uno de los paneles más vistos en vivo, y también con mucha interacción y preguntas (a pesar de ser una actividad en inglés, pues contaba con reclutadores de algunas de las grandes compañías de animación).



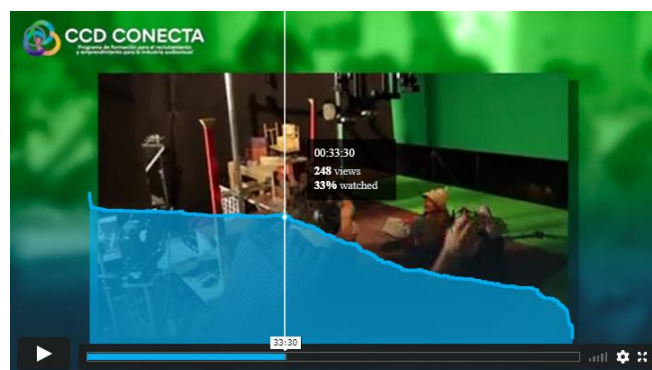
LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
328	288	57 min	834	464	42%

Nota:

Hay un poco más de usuarios únicos respecto a la anterior conferencia, pero un poco menos tiempo de visualización por usuario.

LAIKA: Haciendo un portfolio con personalidad

Como se explicó antes, se trata de una charla pregrabada, pero impartida por las reclutadoras de uno de los estudios emblemáticos de Stop Motion del mundo, donde dieron algunos consejos y respondieron dudas generales.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
315	244	39 min	755	447	60%

Notas:

A pesar de no ser una conferencia pregrabada, el chat se mantuvo activo con usuarios participando. Por otra parte, analizando las vistas, la audiencia en vivo se cae de la transmisión en vivo casi de inmediato (al parecer muchos no sabían que era una charla pregrabada, y al notarlo salieron de la transmisión). En cambio, ese porcentaje cambia en las vistas totales (cuando se integran los usuarios On Demand), alcanza uno de los datos más altos en AVG: 60%





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

¿Qué necesitan los estudios?

Con la participación de los CEO's de tres de los estudios más relevantes de América Latina, por la cantidad de trabajo que realizan, este panel abordó los diversos aspectos de una producción y un estudio, así como los puestos más solicitados.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
211	197	75 min	614	328	37%

Nota:

Aunque mantiene un menor número de usuarios en su transmisión en vivo, el total de vistas es casi tres veces el número. Sin embargo, el porcentaje de permanencia es bajo respecto a las otras conferencias. Esto puede indicar que cierto porcentaje de la audiencia no la encontró tan útil como las otras conferencias.

Conversatorio con BentoBox reclutamiento

Es también una charla pregrabada, esta vez con la participación de varios participantes en una llamada a través de la plataforma zoom, donde hacen directamente las preguntas a Brooke.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
191	157	56 min	468	258	43%

Nota:

Al igual que sucedió con la otra charla pregrabada (LAIKA: portafolio con personalidad), la caída de usuarios conectados cae rápidamente una vez que se dan los avisos iniciales y se recuerda que la conferencia que sigue es pregrabada.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Caso de estudio: Peek Paax Estudio Comercial

En esta clase maestra se revisa el caso de un estudio con un corto más comercial, buscando que los participantes conocieran las dificultades de un emprendimiento de ese corte.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
189	146	38 min	386	223	42%

Nota:

Aunque sube un poco el número de usuarios que la vieron vivo, la cantidad de tiempo que en promedio ven la conferencia en vivo es menor, y de hecho el número de usuarios simultáneos es también el más bajo hasta ahora.

La pandemia para Hey Arnold!

Se buscaba una clase maestra donde un creador consolidado en la industria pudiera explorar cómo las propiedades intelectuales incorporan la temática de la pandemia, y se logró una muy emblemática charla con el creador de Hey Arnold donde precisamente exploró lo que los diversos personajes experimentan en estos tiempos.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
180	165	66 min	528	246	31%

Nota:

Siendo ya el tercer día (y la octava conferencia), el número de usuarios que la vieron en vivo es cada vez menor, pero el promedio de permanencia es prácticamente de la conferencia completa. En cambio, el número total de vistas es más del doble, aunque el porcentaje de permanencia es mucho menor.



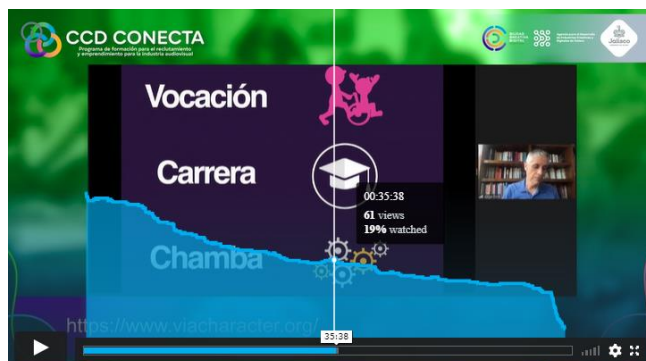


CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Cómo contar tu historia

Fue una conferencia sobre concebir la carrera en la industria como plan de vida, como una estrategia para tener un mejor desempeño en las entrevistas.



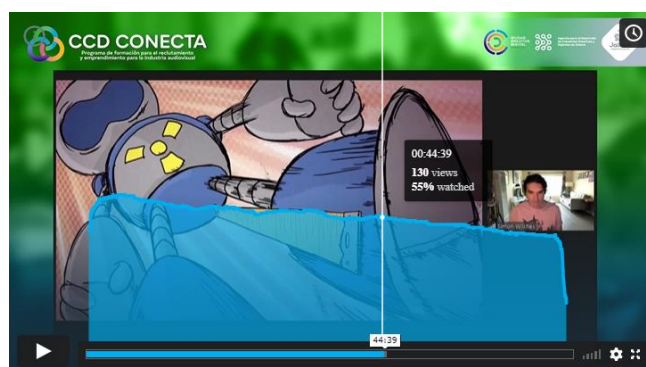
LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
128	102	61 min	314	178	48%

Nota:

Al ser el último día del evento, la asistencia disminuye significativamente. Sin embargo, siendo el tiempo de vista por usuario de una hora (en una conferencia que tuvo esa duración de 70 minutos), la mayoría la vio completa.

Animation Director

Conferencia sobre cómo a partir de una carrera y trabajos de perfil artístico y autoral, se puede lograr trabajar en un estudio comercial. Es el caso de Simon Wilches, creador colombiano que mostró su trayectoria como director y animador independiente hasta llegar a Titmouse



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
101	61	106 min	238	143	53%

Nota:

Siendo la penúltima conferencia, y si bien la audiencia es menor, hay un dato extraño en los números que arroja el sistema sobre esta conferencia: mientras la charla tuvo una duración de 72 minutos, el promedio de vista en vivo por usuario único es de 106 minutos. Este número atípico, indica que cuando terminó la conferencia, muchos de los

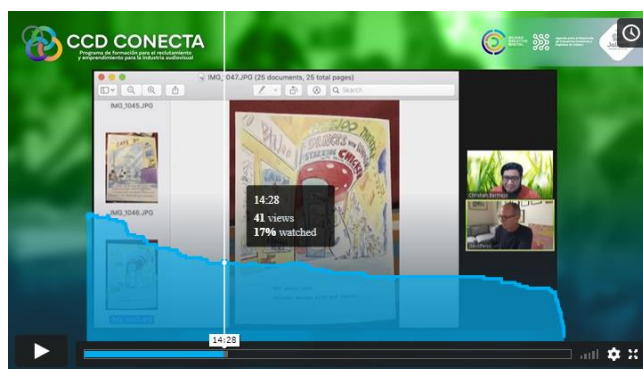




usuarios se quedaron conectados para volver a ver partes de ella. Y esto tiene mucha lógica, pues durante la charla Simón presentó sus cortometrajes y otros trabajos, todos visual y narrativamente muy destacados, provocando que el promedio de tiempo global se incrementara de modo muy significativo.

Charla con David Feiss

Clase Maestra sobre cómo iniciar una carrera desde la perspectiva de un creador. David Feiss, además de tener en su haber la creación de varias series exitosas, es sobre todo un storyboard artist que habló sobre el difícil proceso de encontrar trabajo cuando se inicia.



LIVE			Total		
Usuarios Live	Max simultáneos	tiempo x usuario	Total de Vistas	Usuarios Únicos	AVG %
114	99	39 min	246	153	51%

Nota:

Siendo la última conferencia del último día del evento, la participación en vivo fue baja (sin embargo, el número es consistente en las tres conferencias del día). Y aunque el tiempo por usuario también es menor, al ser una conferencia corta (50 minutos) la proporción es aún positiva (como puede evidenciarse en el promedio de tiempo visto por usuario respecto a la duración del video, aunque ese dato considera también las vistas On Demand).

Algunas conclusiones preliminares

A reserva que al final del presente documento se hace un análisis más detallado, y tomando en cuenta otros elementos de otras secciones, al revisar los datos que se desprenden de las clases maestras, podemos agregar dos subgrupos a la clasificación inicial de participantes.

En efecto, al inicio de este apartado, habíamos hablado de participantes constantes y participantes eventuales. Tras este primer análisis parece ser necesario dividir un poco más a la audiencia, de acuerdo con su participación.

En primer lugar, los que llamamos constantes, y que son los que participaron en todas o en la gran mayoría de las clases maestras. Ahora sabemos que dicho grupo (que vio entre





9 y 11 de las clases maestras en vivo) debe estar integrado por alrededor de 250 personas, (considerando todos los usuarios únicos que se conectaron el día de menor audiencia). Es un número más o menos consistente con quienes se conectaron a las actividades de networking, de las que se habla en el siguiente apartado.

Un segundo grupo, el anteriormente nombrado “Participantes intermitentes”, estaría conformado por quienes vieron de 4 a 8 clases maestras. Este grupo debe estar conformado por alrededor de 350 personas (que junto con quienes conforman el grupo de participantes constantes, sumarían alrededor de 600 personas -número que más o menos corresponde con los portafolios que se registraron en el Atlas para CCD Conecta).

Finalmente tendríamos el grupo de participantes eventuales: aquellos que vieron conferencias salteadas, en un número que va de 1 a 3 conferencias (que participaron, por ejemplo, sólo en las tres clases maestras del primer día, o quienes vieron conferencias salteadas, sólo las que sintieron más atractivas). En este grupo puede haber seguidores o fanáticos de alguno de los ponentes, tal como alguno manifestó en el chat en la conferencia de Craig Bartlett (diciendo que sólo había entrado a esa conferencia porque era admirador de Hey Arnold), o en el panel donde participó Ale Gámez; o bien porque entraron por curiosidad y tras ver una parte de una conferencia no sintieron que fuera un evento para ellos. Este grupo es más amplio, y estaría integrado por alrededor de 500 personas.

Lo que es un hecho, es que los 4 días de las clases maestras, el sistema registró 1,070 usuarios únicos que ingresaron para ver al menos una conferencia (que sería el total de participantes del programa mientras transcurrió en vivo).

Nota importante: En el agregado de usuarios únicos, es un error frecuente sumar los usuarios únicos de cada día, pero ello lleva a duplicar o triplicar los usuarios constantes e intermitentes. Aquí se ha hecho un agregado de usuarios únicos en total, que es de donde surge la cifra 1,070 participantes en el evento.

2.5 Actividades de Networking

Como ya se comentó antes, una de las actividades que consideramos más importantes en todos los eventos que han tenido que migrar a una versión en línea, son los espacios donde los asistentes pueden interactuar.

Dado que la industria audiovisual es una industria de colaboración (pues no hay en el mundo producciones exitosas realizadas por una sola), el espíritu de cooperación y de comunicad es algo que siempre fomentamos. Es decir: un evento con sólo contenidos en línea no tiene tanto sentido si los participantes no se pueden conocer e interactuar entre sí. De ahí la importancia de los grupos espontáneos que surgieron en redes sociales, así como las actividades de Networking programadas.



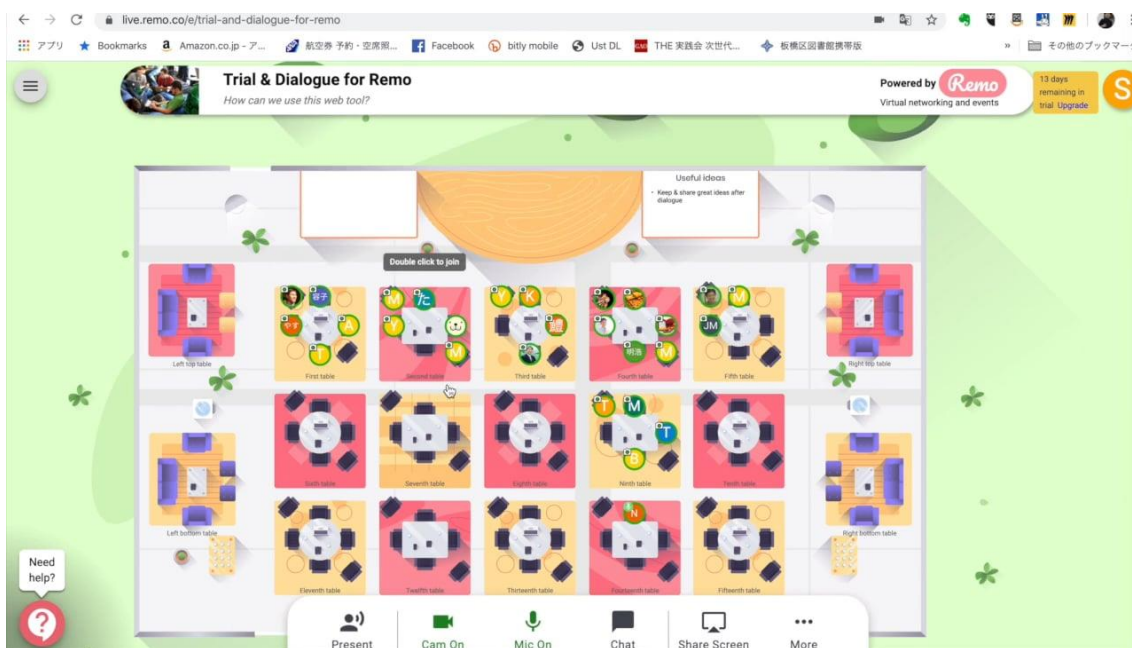


CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Sobre la aplicación utilizada

Después de probar en varios eventos distintas aplicaciones, encontramos una que simula un patio con muchas mesitas donde los usuarios pueden estar intercambiándose de un lugar a otro. Se trata de un espacio ideal para fomentar precisamente el networking, y que ayuda a ponerle rostro a aquellos que se manifiestan tanto en el chat como en los grupos de redes sociales.



En un principio habíamos programado una sola sesión como parte del evento, a realizarse el martes 18 de noviembre. Pero ante el éxito que tuvo entre los participantes esa primera sesión, es que se tomó la decisión de programar una segunda sesión para el viernes 20 de noviembre.

La primera sesión

Para garantizar que quienes accedieran a la sesión de networking fueran sólo participantes de CCD Conecta (y evitar el ingreso de un posible usuario que vulnerara la actividad, como ha sucedido en otros eventos online abiertos, donde alguien ajeno o no interesado ingresa y se pone a proyectar imágenes inapropiadas, por ejemplo), los vínculos para ingresar a la sesión no se publicaron de manera abierta, sino que se enviaron a través de un correo masivo.

Ya en la sección de comunicación con los participantes del evento (más arriba en el presente documento), mostramos una captura de pantalla del correo que se envió, que contenía las instrucciones y el vínculo para acceder al evento.



De cualquier modo también se publicó un banner en las redes sociales ese mismo día del evento como un recordatorio (que está a un lado de estas líneas), y cuando estaba por iniciar la sesión también se hizo un anuncio en los grupos de redes sociales.

Por experiencias anteriores, sabemos que no se conecta la totalidad de participantes. En parte porque, como ya se comentó en la sección anterior, muchos de ellos son eventuales, y otros intermitentes. Pero en la primera sesión se conectaron 247 usuarios distintos a lo largo de la hora y media que duró, manteniéndose un público constante de entre 140 y 160 usuarios (a medida que algunos salían otros entraban).



En este tipo de sesiones la dinámica es libre. Es decir: los participantes se van sentando en una y otra mesa, se presentan con quienes están ahí y comentan un poco lo que hacen. La herramienta les permite realizar dibujos en común, intercambiar vínculos a través del chat, o verse las caras en una videollamada.

También hay un chat general donde todos pueden mandar avisos a todos, y que los participantes usaron espontáneamente durante la primera sesión para ordenar la dinámica. Y es que la aplicación permite, además, cambiar de “piso” -sobre todo cuando ya se está llenando uno, o para cuando, como ocurrió en esta ocasión, alguien sugiere que en el segundo piso se encuentren los ilustradores, y de esa manera se van ordenando orgánicamente las interacciones.

Sabemos por lo que se manifestó luego en el grupo de Discord, que en el piso de ilustradores, por ejemplo, surgieron colaboraciones para un proyecto en particular. Es decir: los mismos asistentes al evento se empezaron a compartir trabajo entre sí como una manera de apoyarse mutuamente.

En otras mesas también se dio el caso de personas que empezaron a mostrar sus portafolios, como una suerte de ensayo para las entrevistas de reclutamiento que acontecerían el día siguiente.

Siendo además un evento con participantes de diversas partes del mundo, y sobre todo de América Latina, resultaba emocionante llegar a una mesa donde había alguien de Colombia, alguien de Argentina y participantes de estados de la República Mexicana tan distantes como Yucatán, Nuevo León, Michoacán y Baja California.

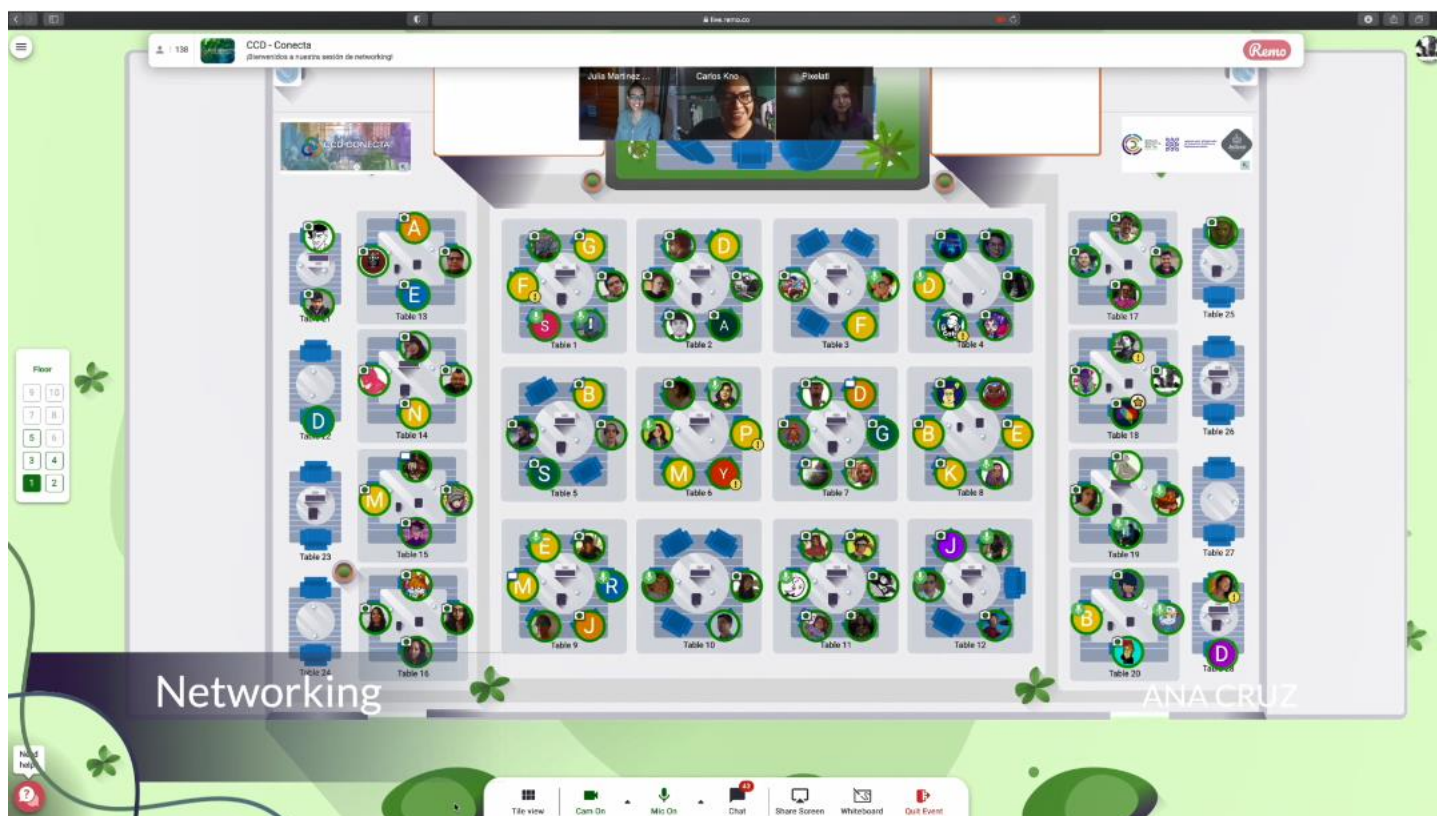




CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Cuando ya se iba terminando el tiempo de la sesión, fue en el chat general donde los participantes empezaron a manifestar su interés de tener una sesión adicional, y ahí mismo se tomó la decisión de realizarla el viernes a manera de cierre de las actividades de formación.



En la imagen de arriba se muestra una captura de pantalla de los últimos minutos antes de culminar esa primera sesión. Los videos que aparecen en la parte superior corresponden a la mesa donde estaban sentados, en este caso, tres participantes.

75

La aplicación permite también crecer las pantallas para verlos mejor, tal como se muestra en la imagen que aparece a un lado de estas líneas.





Segunda sesión de Networking

También a través del grupo de Discord supimos de varios usuarios que no pudieron conectarse porque manifestaron no haber recibido el correo con las instrucciones. Luego se les pidió que revisaran su carpeta de spam y ahí lo encontraron.

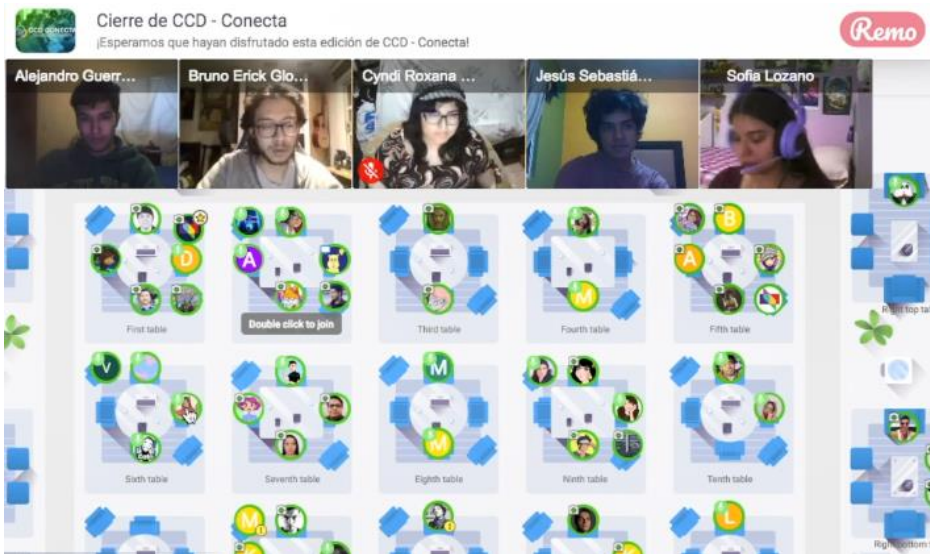
Previendo que esto podía volver a pasar, se añadió en la página donde estaban las conferencias un vínculo que se activó media hora antes de la segunda sesión, ya programada para el viernes 20 de noviembre por la noche.

Para esa segunda actividad, decidimos enviar una invitación a varios aliados, artistas y/o representantes de estudios que no estaban participando en el programa, para que se conectaran si tenían tiempo e interés y pudieran conocer a algunos de los talentos emergentes que estaban en CCD Conecta, como una posibilidad de extender las relaciones de los participantes con otras figuras de la industria.

Fue así como sucedió que, de pronto, algunos recién egresados se sentaban en una mesa donde estaba, por ejemplo, el CEO de un estudio de animación de Miami que está

actualmente trabajando para Disney, y tenían la oportunidad de presentarse, mostrar algo de su trabajo e intercambiar información de modo casual.

También, por cierto, se conectaron un par de reclutadores de los estudios que harían entrevistas, y dieron consejo a los participantes.



En la segunda sesión hubo un menor número de participantes (como sucedió, de hecho, a lo largo de todo ese día), con un total de 176 usuarios en total, con entre 60 y 80 participantes de manera constante. Y sin embargo la experiencia siguió siendo valiosa según manifestaban aquellos con quienes hablamos mientras duró la sesión.

Hay que decir que la aplicación permite dar avisos generales, en una especie de conferencia donde todos ven el mismo video, ya sea la cara de un participante o un panel de participantes, o bien lo que van presentando al compartir su pantalla.

Se aprovechó entonces esa funcionalidad para dar avisos generales y agradecer a todos quienes hicieron posible CCD Conecta, a modo de clausura de las actividades de formación.





También se volvió a explicar el proceso de revisión de portafolios y los mecanismos de selección de quienes tendrían la siguiente semana entrevistas de reclutamiento, que se detalla en las siguientes secciones del presente documento.

2.6 Empresas participantes en entrevistas y perfiles

Ya antes se explicó a detalle tanto la búsqueda de empresas que pudieran participar reclutando o revisando portafolios, así como el proceso para la convocatoria abierta a otras posibles empresas que se interesaran en el programa, y el modo como completaron el proceso 17 empresas.

Es de destacar que entre las empresas participantes están algunas de las mejores de México, y algunas de las más destacadas a nivel internacional.

En ese sentido, y antes de abordar la logística de revisión y selección de los portafolios de los participantes, así como la realización de las entrevistas, hacemos una explicación de las empresas y los perfiles que querían revisar.

Se anota aquí la información que subieron en el formulario de participación de empresas, con los perfiles tal como los pusieron. Como se verá, algunos detallaban mucho cada perfil, mientras que otros únicamente indicaban el puesto en términos generales, o el software que deberían manejar.

Los estudios participantes son los siguientes:



Péek-Paax

Estudio poblano dedicado a la creación y producción de contenidos audiovisuales animados. Trabajan todos los procesos relacionados: guión, storyboard, diseño de personajes, arte conceptual, ilustración de escenarios, animación, postproducción, edición, Motion Graphics, diseño sonoro y música.

Perfiles en los que estaban interesados:

Animador 2D Jr. que trabajen en Toonboom y no estaría mal que también supieran Animate aunque ese no es necesario

Representante: Jorge Acevedo





On Animation Studios

Con sede en Montreal desde 2015, ON produjo y creó el pipeline para Mune: Guardian of the Galaxy y El Principito. ON está trabajando actualmente en la muy esperada película animada Ladybug & Cat Noir Awakening, basada en el universo de la exitosa serie de televisión Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Animators
- Lookdev Artists
- Modeling Artists (3D)

Representante: Thalia Vitaniotis



Platypus Animation

Estudio de animación 2D conformado por artistas. Su pasión son las historias y crear mundos increíbles. Se especializan en creación de contenido original y comisionado, animación 2D, storyboard e ilustración para publicidad, cine y televisión.

Perfiles en los que estaban interesados:

- **Animation supervisor:** Capacidad de liderazgo y dirección, capacidad de análisis para dar y recibir feedback
- **Animadores Senior:** Manejo de Toon Boom, Acting de personajes, Cutout y Full animation

NOTA: en ambos casos se requiere capacidad de adaptarse a diferentes estilos, nociones de rigging para complementar funciones con riggers, buen trazo, trabajo en equipo, y asertividad al proponer soluciones técnicas y prácticas.

Representante: Thalia Machuca





Exodo Animation Studios

Estudio de animación y desarrollo de proyectos con personajes.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Animación 3D,
- Iluminación, Texturing y composición 3D
- VFX
- Producción

Representantes: Paco Zamudio, Karla Romero



Hikuri

Estudio asentado en Guadalajara Jalisco, desarrollo de IP, producción de contenido Stop Motion y fabricantes de props, art toys y puppets basados en impresión 3D y mezclando tecnología de punta, arte y diseño

Perfiles en los que estaban interesados:

- Modeladores 3D (Experiencia en Maya, Blender, Zbrush, Rhino, o SolidWorks, que también sepan render básico)
- Artistas para stop motion (trabajo en taller, moldes, vaciados, trabajo con alambre de animación, acabados, props, sets)
- Artistas de pintura (Experiencia en trabajo a mano de pintura en figuras)
- Diseño de personajes Generalista (Experiencia en Photoshop o similares, a mano, de preferencia modelado 3D básico)

Representante: Santiago Santana



8899 Films

Casa Productora especializada en la producción cinematográfica y comercial.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Ilustrador (comics)
- Producción musical
- Diseño Sonoro
- Cinefotógrafo

Representante: Jorge Acevedo



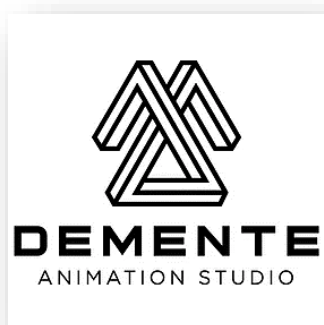
Mighty Animation

Estudio 2D y 3D | servicios de animación y desarrollo de ip para contenidos propios y clientes internacionales

Perfiles en los que estaban interesados:

- Asistente de producción
- Coordinador de producción junior
- Artista 3D: animador junior/mid/senior (Maya)
- Artista 3D: generalista mid/senior (Maya)
- Artista 3D: modelador mid (Maya)
- Artista 3D: rigger junior/mid (Maya)
- Artista 3D: layout mid (Maya)
- Artista de composición mid/senior (After Effects)
- Artista 2D: traditional animation. Rough, tie-down, clean & color
- Artista 2D: cut-out animation. Posing & in-between (Harmony)
- Artista 2D: cut-out rig & set up (Harmony)
- Background Artist mid/senior

Representante: Sofia Rosale, Alex Solo



Demente Animation Studio

Full Animation Studio con departamento de preproducción y postproducción con la capacidad de producir películas y series completas.

Perfiles en los que estaban interesados:

- 3D Unreal Artist
- Animadores 2D Tradicional & Cut Out Harmony
- Rigger 2D Cutout para Harmony
- Compositores para 2D y 3D (After Effects)
- Character Concept Artist
- Background Concept Artist
- 2D Animation Cleaner Artist
- 3D Character Model Artist & 3D Environment Artist

Representante: Carlos Gaxiola





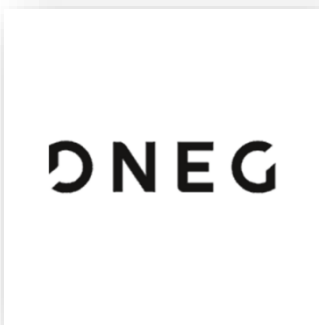
ASKA Animation Studio

Estudio de Animación 2D, fullanimation y Cutout digital. Producción de episodios piloto, storyboard y animatic, así como spots para publicidad, animación web, animación de personajes y guion

Perfiles en los que estaban interesados:

- Animadores 2D (cutout o classical), mid-sr en Toonboom
- Ilustradores de backgrounds jr-sr

Representante: Oscar Hernández



Double Negative

Estudio de efectos visuales para cine con sede en Reino Unido y Canadá. Ganador de varios Premios Óscar por los VFX de películas como Inception.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Animation
- VFX
- Assets (Modeling, groom, CFX, Lookdev)
- Compositing

Representante: Responsables para cada uno de los departamentos



Industrial Light & Magic

El emblemático estudio de efectos visuales de LucasFilm Company, innovadora en el uso de gráficos por computadora para películas de acción viva (live action), y en particular de la serie de Star Wars. Ganador de varias decenas de premios Óscar por sus diversos trabajos a lo largo de los años.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Concept e ilustración
- Modelado en 3D

Representante: Stephen Zavala





Banzai Studio

Estudio basado en la CDMX especializado en animación educativa para niños. Producen también animación para eventos masivos y desarrollan contenido propio del estudio

Perfiles en los que estaban interesados:

- Ilustrador Mid Senior para Concept Design (con habilidades para Character design en varios estilos, preferentemente cartoon contemporaneo)
- Animador Senior Cutout 80% full 20% para animaciones educativas y de entretenimiento, con manejo de Toon Boom, Storyboard pro y After Effects
- Storyboard Artist Sr, con conocimientos de storyboard pro, desarrollo de animatics
- Animador motion graphics Sr., con conocimientos de compositing, animacion de personajes en Duik, diseño grafico y conocimientos de dibujo.
- Guionista para Comic y Animacion Sr., con especialidad en comedia aventuras.

Nota: Somos un estudio pequeño, así que necesitamos artistas que puedan hacer varias tareas dependiendo sus habilidades, y perfiles que no tengan más de 6 años de experiencia (que aún no estén especializados, porque en los procesos podemos ayudarlos a elegir su especialidad).

Representante: Marcos Vargas



Amber México

Estudio internacional de desarrollo de videojuegos. Actualmente también asentado en México en Guadalajara Jalisco, a partir de la adquisición de un emprendimiento de desarrollo de videojuegos.

Perfiles en los que estaban interesados:

- Senior 2D Artists
- 3D ARTIST
- UI/UX DESIGNER
- CONCEPT ARTIST

Nota: Tenemos un programa de *internship* y ¡siempre buscamos talento nuevo!

Representante: Mireya Negrete





Titmouse

Estudio de animación que ha acaparado la producción de una gran cantidad de propiedades dirigidas a todas las edades y para las principales cadenas internacionales, desde Neo Yokio y Big Mouth, hasta Black Panther y la nueva serie de Star Wars.

Perfiles en los que estaban interesados:

Animador 2D Jr. que trabajen en Toonboom y no estaría mal que también supieran Animate aunque ese no es necesario

Representante: Jody Jessop



OOL Digital

Estudio de Animación 3D, VFX, CGI Table Top y Animación 2D, Motion Graphics y Stop Motion

Perfiles en los que estaban interesados:

Art supervisor, Light & compositing, marketing specialist, Motion graphic designer

Representante: Susana Zavala



Gasolina Studios

International development and production company that creates engaging stories and interesting characters that excite an audience.

Perfiles en los que estaban interesados:

Cutout / Animador frame by frame (toonboom)

Representantes:

- Joe Alanís
- Ernesto Molina
- Miriam Ortega





iKartoons

Casa productora de contenido original de animación, radicada en Miami, y centrada en la creación y desarrollo de contenido original de animación infantil, contenido patrocinado y que además presta diversos servicios de animación 2D

Perfiles en los que estaban interesados:

- Storyboard Artist (Animatic)
- Layout Artist
- Art development
- Character Designer

Representante: Edino Ferreyro

Revisiones de portafolios para asesoría

Adicional a las entrevistas con empresas, se le pidió a un destacado artista de la industria internacional actualmente radicado en Jalisco, **Fraser MacLean**, que apoyara al evento revisando portafolios de modo personalizado y diera retroalimentación y asesoría a los creadores.

Fraser es originario de Escocia, pero trabajó en Disney Animation y Warner en producciones como Roger Rabbit, Tarzan y Space Jam. Es mejor conocido como autor de “Setting the scene: the art and evolution of the animated layout”, considerado un libro de cabecera de la industria internacionales. En años recientes se dedica a la docencia y encontrar mecanismos de promover el talento emergente Europeo y Mexicano, junto a instituciones educativas.

2.7 Selección de participantes para las entrevistas

A partir del tiempo que los representantes de cada empresa podían destinar para las entrevistas, se establecieron los espacios (el número de entrevistas) que cada empresa podía sostener.

Normalmente en las reuniones el entrevistado se presenta y muestra su portafolios explicando que lo que hizo en cada proyecto que está mostrando, y el reclutador le va haciendo preguntas para validar su conocimiento y aptitudes, o profundizar en otros aspectos como sus intereses. Al final el entrevistado deja sus datos por si el reclutador lo desea contactar, pero si ya el reclutador tiene interés en darle seguimiento o sostener una segunda entrevista, es él quien le pasa sus datos y le pide que llame o escriba. Prácticamente nunca ocurre que se haga una oferta concreta en estas dinámicas, pues ello toma más tiempo, sino que a lo más se acuerda una segunda reunión con los más interesados.





Todo el proceso descrito en el párrafo anterior tiene una duración que va de los diez a los quince minutos, pero es frecuente que el reclutador, ante un entrevistado que le llama la atención, o la participación del entrevistado en alguna producción importante, empiece a profundizar más para entender mejor las capacidades del artista. Y entonces las reuniones se extienden un poco más. En un evento físico, la persona que tiene el turno siguiente en la entrevista está a unos metros, viendo que quien le antecede no ha culminado su turno, y no tiene problema en esperar un poco más, pero en un evento en línea, donde está esperando entrar a la videollamada virtual (y no está viendo que el reclutador se extiende un poco), se empieza a desesperar.

No obstante, y ante el gran número de portafolios de calidad que se subieron en la aplicación como parte de CCD Conecta, al momento diseñar la logística para las entrevistas, se tomó una decisión: en lugar de cuatro entrevistas por hora, como normalmente se hace, se establecieron espacios para incorporar cinco entrevistas por hora por empresa, buscando que más artistas tuvieran oportunidad de mostrar sus trabajos.

Ya durante la realización de las entrevistas, esta decisión trajo algunos problemas de retrasos y logística, que adelante se detallan, pero permitió programar un mayor número de espacios: con 250 entrevistas en la matriz (al final añadimos aún algunas más para completar 259 entrevistas en total) por parte de las 17 empresas y el asesor, de acuerdo con las horas que éstas tenían disponibles.

Los tiempos de las empresas

Es importante aclarar que los espacios para entrevistas dependen del tiempo de que disponen las empresas reclutadoras. De principio, casi todas las empresas establecieron dos horas, que es lo frecuente también en los eventos físicos (con excepción de OoL Digital que desde el principio explicó que únicamente podía una hora). Sin embargo se fue hablando con cada una de las empresas para que extendieran su espacio a 3 horas.

De esta manera es como se lograron los 250 espacios, tal como puede verse en la tabla que se muestra a continuación.

Tiempo que dispusieron	Número de entrevistas	Empresas	
1 hora	5 entrevistas	1 Empresa	OoL Digital
2 horas	10 entrevistas	3 Empresas	On Animation, Titmouse, ILM
3 horas	15 entrevistas	13 Empresas	Demente, Peek Paax, Amber, Platypus, ASKA, Hikuri, Éxodo, Gasolina, Banzai, 8899 Films, iKartoons, Double Negative, Fraser MacLean
4 horas	20 entrevistas	1 Empresa	Mighty





Al final, al momento de revisar los candidatos preseleccionados para cada una de las empresas, con algunas se terminó programando algunas entrevistas más. En concreto: iKartoons recibió 16 entrevistas y Gasolina Studio recibió 18 entrevistas (en lugar de las 15 que ambos tenían programadas), mientras que ILM recibió 13 y Titmouse recibió 12 entrevistas en lugar de las 10 que tenían programadas. Es así como en total se realizaron 259 entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios.

Los criterios de selección

Desde la convocatoria de CCD Conecta se establecían dos criterios para la selección de aspirantes a una o más de los 250 espacios originalmente establecidos. Estos criterios eran: por un lado, la calidad de los trabajos mostrados, y por otro el perfil que buscaban los reclutadores y/o asesores participantes (por ejemplo: si un reclutador buscaba animador 2D, obviamente no se seleccionaría un aspirante que sólo hiciera 3D, por muy bueno que fuera).

Para no dar lugar a equívocos, en toda la comunicación antes y durante el evento se recordaron ambos criterios: tanto en los correos al registrarse, como en los correos masivos, e incluso en los avisos que se daban al final de las charlas.

Respecto al criterio de los perfiles que buscaban los estudios, esto dejó afuera automáticamente a varios aspirantes cuyas habilidades simplemente no tuvieron demanda (gente especializada en dirección de live action, por ejemplo, pues además que no se solicitó ningún perfil de dirección, dicha labor en animación es un trabajo muy distinto que la que se hace en una producción en live action).

Respecto al criterio de calidad, conviene explicar el proceso de selección para entender que, a pesar de que en la aplicación de reclutamiento hubo un total de 616 portafolios, en muchos de los casos la selección final ya era entre sólo unos pocos.

El proceso de selección

Como ya se explicó antes, cada usuario, al momento de hacer su portafolio, iba cargando sus diversas imágenes y/o trabajos y clasificándolos de acuerdo a un catálogo más o menos específico: rigger, 2D tradicional (a mano), Cut Out, fabricación de puppets, etc. Así, aún cuando en algunos casos subían un trabajo terminado, aclaraban que ellos sólo habían diseñado a los personajes o dibujados los fondos, por ejemplo, y los catalogaban en esas categorías. Esto ayudó a hacer filtrados que permitieran revisar, por ejemplo, todos los que decían hacer rigging.

Una vez así clasificados, se hacía una primera revisión donde se descartaban personas que hubieran dicho que hacían algo que no se evidenciaba en el trabajo (como, por poner un ejemplo obvio, un artista que decía que diseñaba personajes y lo documentaba con un par de pinturas al óleo).





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

En algunos casos bastó ese primer filtro para asignar los espacios. Por ejemplo, de los 616 portafolios sólo había 3 o 4 que hacían guion para cómic, o bien sólo había unos 6 que usaban el software Unreal, que pedía un estudio.

En otros casos donde había muchos aspirantes (por ejemplo, había muchos ilustradores que decían hacer Concept), se tuvo que hacer un segundo filtro donde se seleccionaron los mejores. Pero en este caso en concreto, eran tantas las empresas que pedían fondos, concept, o similares (o incluso simplemente “ilustradores”), que incluso tras esa segunda preselección seguía quedando un universo de unos 40 o 50 artistas, que eran la base de donde se seleccionaban para las entrevistas finales.

Obviamente había entre la base total de portafolios algunos artistas que destacaban mucho -por su trayectoria y calidad de trabajos-, que terminaron siendo solicitados y/o asignados para varios estudios. No obstante, se trató de que el mayor número posible de participantes tuviera al menos una entrevista.

En el caso de las entrevistas para revisión y asesoría que realizaría Fraser MacLean, se asignaron hasta el final, para poder seleccionar perfiles buenos que por una u otra razón se habían quedado sin entrevista a pesar de su calidad.

2.8 Realización de las entrevistas

Una vez hecha la selección de las personas que participarían en las entrevistas, se procedió a programarlas en una agenda (matriz), de manera que quedara establecida la hora de cada entrevista.

Aquí mostramos una captura de pantalla de una parte de la matriz.

HORA	SLOT	S 05 - Platypus	S 06 - OnAnimation	S 07 - ASKA	S 08 - Hikuri	S 09 - Exodo	S 10 - Gasolina	S 11 Banzai	S 12 8899 Films	S 13 iKartoons
10:00	1	Alberto Saucedo (Cori)	Eduardo Sanchez		Estefania Calzada	Javier Ballesteros Ch	aa paola gonzalez o.	Mitzi Paulina Contrera	Angel Gabriel Ahuatz	Felipe Ramirez Hema
10:10	2	Andrea Sánchez Muc	Cinthy Patricia Ruiz	Micaela Gabot	Carla Ximena Cerda	Marcos Cordero Rodr	Arziel	Lesli Bautista	OSCAR LOMELI LOPEZ	
10:20	3	ez Chávez	@ruesdii Diana Rued	Adriana Pérez Perales	Alejandra Ruiz Hurtad	Gabriela Aguilar Mora	Andrés Rafael	TaBe Comicz	@EduardoVC	Flor Guadalupe Rodr
10:30	Break									
10:40	4	Javier Ballesteros Ch	Fernanda Vazquez Ah	Andrés Rafael	Hannah Shannon	Alejandro Vicente	Christopher González	Adriana Pérez Perales	José Angel García Nu	Daniel Gómez
10:50	5	Rubiales Reyes	Alejandro Vicente	Nikolette Carriola Arteaga		Daniel Zarrabal Rodr	Geovani Vazquez Sier	Levi Mijares Ochoa	Adalberto Romero Roj	Diana Carballido Men
11:00	6	Luz Areli Urbina Guer	Adrian Javier Gonzá	Enrique García Moreir	Raúl García Flores	Jesús Guerrero Del Ri	Manuel Ysaín Corzo E	Sophia Magallanes Mi	Al Arvizu	Elisa G. Magaña
11:10	7	Alex Torres Andrade	Pablo Vazquez	Nacho Laya		Sergio Daniel Perez R	Axel Valenzuela Andr	Brenda Gómez Herná	Jonatan Arriaga Zaragoza	
11:20	Break									
11:30	8	Andrés González Mor	Oscar Trejo	Reese Albiter Gallard	Rulo Alvarez	Abril Bautista Aguilar	JESSICA CRUZ SASI	Femanda Del Aguila	M Moisés Hernández Ve	Arhat Alejandro Ruiz S
11:40	9	Enrique García Moreir	Víctor Alberto Camac	Melany López	Daniel Ruiz Lucero	Víctor Hugo	Anibal Davila	Jorge Bárcena Vázquez		Omar Emiliano Espino
11:50	10	Geovani Vazquez Sier	Marcos Cordero Rodr	Omar Emiliano Espino	Paulo Daniel Apodaca	Aarón Alexis Bautista	Esther Vargas	Gustavo Arango	Adriana Pérez Perales	
12:00	11	Nacho Laya		Miguel Ambrosio Fuer	Lilia Martin (Liliwood)	Douglas Woolfolk Mar	Juan Carlos Fornelli M	Daniel Gómez	Levi Mijares Ochoa	Enrique García Moreir
12:10	Break									
12:20	12	Melany López		Miguel Zúñiga	León David Castellanc	Ale Altamirano	Axel Montaña Almaraz	Diana Carballido Men	Alonso Saints	Alexsh
12:30	13	aga		Anibal Davila	Luis Salas Fernandez	Erick Acosta	Danie Casillas	Elisa G. Magaña	Javo Verduzco	Betsabé Durán Villega
12:40	14	Omar Emiliano Espino	Franc	Flor Guadalupe Rodr	TaBe Comicz	Alan Josué Méndez Ortiz		Nuria Tovar	Mitzi Paulina Contrera	Alonso Saints
12:50	15			JESSICA CRUZ SASI	Jessica Antonio	Carmen Lorena Maga	Betsabé Durán Villega	Aranzazu Guadalupe	Nikolette Carriola Arte	Micaela Gabot
13:00	16	Arhat Alejandro Ruiz	Sandoval				Melany Vázquez			Xtian Arredondo
13:10	17						Jorge Pedra			Andrés de la Cruz



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Hay que decir que este fue el instrumento usado durante la realización de las entrevistas, por lo que hay algunas modificaciones que se fueron haciendo en el momento, y algunas marcas de colores que indican si el entrevistado no llegó, o si estando ahí no se pudo realizar la entrevista en ese momento por algún problema técnico. Sin embargo, todas las entrevistas no realizadas en su horario pudieron reprogramarse para esa misma semana, según se explica más adelante.

Envío de correos

Ya establecidas las agendas, se le escribió a cada uno de los aspirantes seleccionados informándoles que tenían una o varias reuniones programadas. Se explicaba con quién era la entrevista (con el fin de que pudieran investigar un poco al estudio), así como el puesto para el que habían sido seleccionados a participar.

Finalmente, el correo les informaba la hora, el link para conectarse a dicha hora y algunas recomendaciones generales para que estuvieran listos.

Ya en la sección de comunicación interna de este mismo documento habíamos copiado una captura de dicho correo. A un lado de estas líneas lo replicamos en menor tamaño, pero mostramos un acercamiento a la parte donde se informan los detalles de las entrevistas asignadas. Se trata de un correo real enviado a uno de los aspirantes seleccionados.

ENTREVISTA 1:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Peek Paax**

Para el perfil: **Animador 2D Jr.**

La entrevista será a las **11:40 hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*

ENTREVISTA 2:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Gasolina Studios**

Para el perfil: **Cut Out / Animador frame by frame**

La entrevista será a las **11:50hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*



¡Hola Esther!

Muchas gracias por haber participado en **#CCDconecta 2020**. Esperamos que las conferencias y sesiones te hayan sido de utilidad para mejorar tu portafolio y carrera profesional.

Nos complace enviarte este correo y confirmar que has sido seleccionada para las sesiones de reclutamiento y revisiones de portafolio que sucederán a través de una llamada de Zoom el **24 de noviembre**.

ENTREVISTA 1:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Peek Paax**

Para el perfil: **Animador 2D Jr.**

La entrevista será a las **11:40 hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*

ENTREVISTA 2:

Fuiste seleccionada para una entrevista con **Gasolina Studios**

Para el perfil: **Cut Out / Animador frame by frame**

La entrevista será a las **11:50hrs.** (hora de México)

Liga zoom: <https://us02web.zoom.us/j/81512731373>

**Esta entrevista será en español*

Podrás mostrar tu portafolio a través de la opción de "compartir pantalla". Comparte tus mejores trabajos y aprovecha de la mejor manera posible tu tiempo describiendo a detalle tu experiencia mientras muestras el portafolio o reel. **No olvides dejar tu contacto.**

Recomendamos que hagas pruebas previas a tu cita en una llamada de zoom creada por ti para ver que puedas compartir correctamente tu material. Puedes usar tu perfil en el Atlas o, si lo prefieres, también puedes preparar un PDF o un reel específico para el estudio que revisarás tu trabajo.

Es importante llegar 10 minutos antes para poder asignarte a tu sala y puedas entrar a tiempo a tu sesión. Aunque el periodo asignado es de 10 minutos, la sesión tendrá una duración de 8 minutos para permitir el acceso y cambio de artistas. Nuestra recomendación es que dejes suficiente tiempo para posible retroalimentación y dudas de los entrevistadores.

¡Siéntete segura de ti misma, honesta y orgullosa del trabajo que presentas!

Por favor revisa de antemano tu configuración en <https://zoom.us/> para verificar que te unas a la llamada con tu **Nombre correcto** y no hayas hecho login con algún apodo o en la cuenta de un familiar y no podamos identificarte al ingresar con nosotros. **NO PODRÁN PASAR NOMBRES QUE NO ESTÉN EN LA LISTA.**

Es indispensable que respondas este correo confirmando tu asistencia a las entrevistas antes de las 12:00 hrs. del Lunes 23 de noviembre. En caso de que no respondas, tendremos que asignar el espacio a otra candidata o candidato.

¡Muchas gracias por ser parte de CCD Conecta 2020!





Cabe destacar que en el correo se les pedía que respondieran confirmando de recibido, para poder hacer la confirmación de la reunión. La gran mayoría de los participantes respondieron el correo en menos de 24 horas. Sin embargo, hubo 23 personas que no lo respondieron. A ellos se les llamó por teléfono para poder asegurar que estuvieran enterados y confirmaran las entrevistas. Más o menos la mitad de los casos no habían recibido el correo, y al revisar lo encontraban en el spam, mientras que la otra mitad no lo había leído completo y con suficiente atención, y por eso no captó que había que responderlo para confirmar.

También hubo el caso de 4 aspirantes que escribieron declinando la entrevista por diversos motivos. En tres de los casos, porque no les interesaba aplicar en esa empresa, pues en realidad ya tenían trabajo en otro lugar y aspiraban a mejorarlo, cosa que no sucedería por el puesto al que los habían seleccionado. En el cuarto caso, al parecer ya había trabajado para esa empresa en el pasado, y no se sentía cómodo aspirando a regresar. Obviamente, una vez que declinaron se buscó un sustituto entre los aspirantes que no tenían programada ninguna entrevista.

Sistema donde se realizaron las entrevistas

Por la experiencia en la realización de eventos en línea adquirida a lo largo de este año en pandemia, y tras probar diversas aplicaciones para distintos tipos de actividades, habíamos encontrado que la aplicación que resulta más práctica para soportar una logística de entrevistas simultáneas como las que se realizarían como parte de CCD Conecta, es la aplicación Zoom, y en particular su función de breakout rooms (o “cuartos pequeños”).

Se trata de una funcionalidad que permite al moderador de la reunión, establecer cuartos cerrados a donde puede ir enviando, de acuerdo con el horario, a los diversos aplicantes seleccionados. Es decir: tras recibir a los reclutadores, se les asigna un cuarto pequeño, y ahí se les va enviando al aspirante de acuerdo con la agenda.

Además, hay un cuarto general (una especie de lobby), donde se va recibiendo a la gente y se le va enviando a sus respectivas reuniones. La aplicación también cuenta con una sala de espera a donde los aspirantes van llegando cerca de su hora, y donde pueden permanecer hasta el momento en que les toca su reunión.

De esta manera, la dinámica replica un poco a la que se da en un evento presencial: las mesas donde está cada reclutador, un espacio para esperar el turno (como una suerte de fila), así como una especie de “mostrador” donde se recibe a la gente a su hora para enviarlo a la mesa que le corresponde.

Por todo ello es que, tras varios esfuerzos de prueba y error, consideramos que esta es la aplicación ideal para una dinámica como esta.

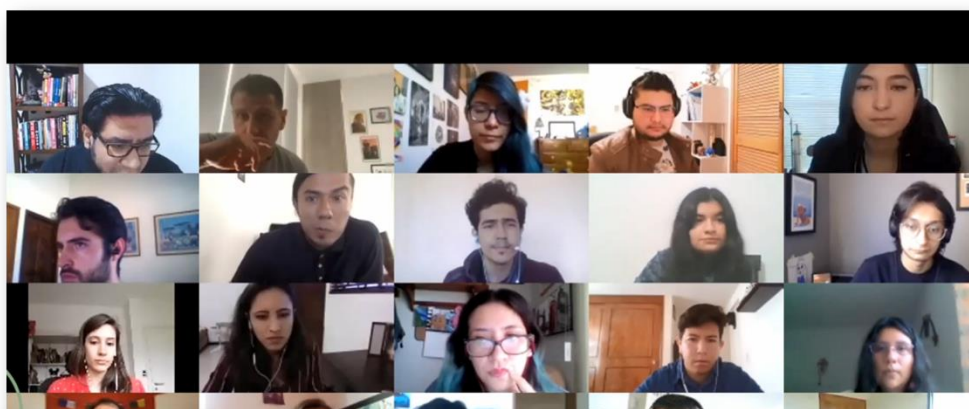




CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Las imágenes que aparecen a continuación muestran la sala principal en distintos momentos, que es donde se recibía a los aspirantes antes de pasar a cada uno a sus respectivas salas para que tuvieran las entrevistas.





Funcionamiento durante el evento

Ya durante la jornada de reclutamiento y revisión de portafolios, y una vez asignados los reclutadores a sus cuartos, la dinámica funciona de la siguiente manera:

1. Los aspirantes se van conectando a la hora de su entrevista o algunos minutos antes.
2. Estando en la sala de espera (aún antes de ser admitidos a la llamada), se les asigna el cuarto de acuerdo con la reunión que tienen programada a esa hora.
 - En este proceso se detecta si falta alguien en conectarse
 - En algunos casos, si ya está el aspirante siguiente, se invierte el orden para aprovechar el tiempo, esperando que llegue quien tenía que haber estado a esa hora.
3. Un par de minutos antes del inicio de la entrevista se admite a la llamada a quienes ya han sido asignados, y entran a la sala general.
 - En la sala general se les recibe, se les explica la dinámica de los cuartos y cómo entrar al que tienen asignado, y se les indica cuándo entrar.
4. Mientras están teniendo la reunión, se repara contra la matriz que cada quien esté en el cuarto asignado.
5. Se envía un aviso escrito cuando faltan cinco minutos y cuando faltan dos minutos para finalizar la entrevista, y se repite todo el proceso.

Problema con las horas y reagenda de entrevistas no realizadas

Tal como se adelantó algunas líneas arriba, en un afán de que agendar un mayor número de entrevistas para más participantes, negociamos con los reclutadores de manera que pudieran recibir a cinco aspirantes por hora (en lugar de los cuatro que normalmente se reciben).

Esto hizo que las entrevistas tuvieran una duración de 10 minutos en lugar de 15 con un espacio por hora para hacer ajuste de tiempo. Desgraciadamente ese espacio de ajuste de tiempo no fue suficiente, y los horarios empezaron a recorrerse planteando retos que tuvieron que irse solucionando sobre la marcha.

Y es que, desde el reclutador que se conectó 5 minutos tarde, hasta el que se extendió con una entrevista tres minutos más, en cada mesa fue pasando algo que hizo que se fueran recorriendo el resto de las entrevistas agendadas.

Al final del día, entrevistas programadas para las 12:30 terminaron realizándose a las 13:30, pero por fortuna los diversos reclutadores entendían que ellos habían causado el



problema y pudieron extender su horario o, en algunos casos, reprogramar para el día siguiente las entrevistas que quedaron pendientes.

Hay que decir que hubo un par de los reclutadores llegaron unos 15 minutos tarde, y uno más que se confundió con el horario de México y de California, y se conectó una hora después de lo programado (tras llamarle por teléfono y descubrir la confusión).

Todo lo expuesto junto, provocó cierto caos al arranque de las entrevistas, y debido a que estaban muy pegadas, fue afectando toda la agenda, provocando que varias entrevistas no pudieran realizarse en el turno en que estaban programadas.

Afortunadamente en la gran mayoría de los casos pudieron reprogramarse para otro horario durante la misma jornada: se pasaban a un turno marcado como “ajuste de tiempo”, o en varios casos, sobre todo los de quien se conectó una hora tarde, para el final de la jornada ese mismo día.

La captura de pantalla de la matriz, que se mostró algunas páginas antes, muestra algunas entrevistas marcadas con un color. Esas marcas se iban haciendo durante la jornada para indicar entrevistas que no habían sucedido.

El color naranja de la matriz representa casos donde sí llegó el aspirante a la hora, pero no se pudo hacer la entrevista por alguna razón: desde una falla de audio, o un reclutador que se atrasó tanto que al aspirante se le encimó con alguna otra entrevista que tenía programada, o con algún compromiso que no podía eludir. Como eran casos de personas que estaban en el lobby, ahí mismo se discutían y buscaban posibles soluciones para que la entrevista se realizara.

En algún caso se pudo introducir en medio de dos entrevistas porque tardó en llegar al que le tocaba el turno (eso es lo que representa el color azul claro en la imagen de la matriz que está arriba), y algunos casos donde el reclutador ya no podía extenderse más tiempo ese día, ofreció tener las citas no realizadas otro día de esa misma semana. (De alguna manera, los reclutadores reconocían que habían llegado tarde o se habían extendido de más en algunas entrevistas, y por eso ellos mismos ofrecían alternativas).

El color morado es de aspirantes que no llegaron a la hora de su entrevista por problemas diversos (según luego supimos): desde fallas en la conexión hasta quienes se confundieron con la hora de su entrevista y llegaron después. Como con ellos no hablamos en el momento, fueron marcados con otro color, y culminando la jornada se les llamó por teléfono y también se reagendó la reunión. Y de ese modo se pudieron realizar las 259 entrevistas programadas.





3- Evaluación del evento

En este apartado se recogen algunas acciones posteriores a la realización del evento, y se especifican conclusiones y siguientes pasos.

3.1 Numeralia del evento

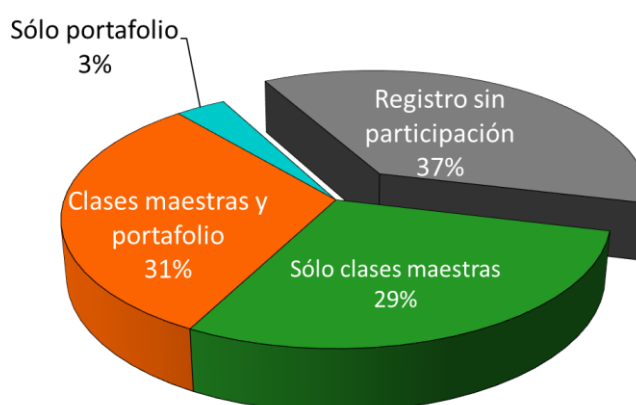
Empezamos haciendo una numeralia en términos generales sobre el evento. Cada uno de los números que se presentan han sido explicados en su sección respectiva para comprenderse a cabalidad.

Sobre la participación general

Se registraron en el formulario para participar en el evento un total de 1,723 personas (es la cifra final, tras depurar los registros repetidos), de los cuales una tercera parte (32% de los registros) manifestó sólo querer ver las conferencias o se inscribió cuando la fecha límite para subir el portafolios ya se había cerrado.

Se pudo documentar efectivamente la participación de 1,070 usuarios únicos en las conferencias y clases maestras, y se subieron 616 portafolios a la aplicación utilizada para revisión de portafolios. Además, según la encuesta de salida, 11.6% de quienes subieron su portafolios manifestó no haber visto las clases maestras.

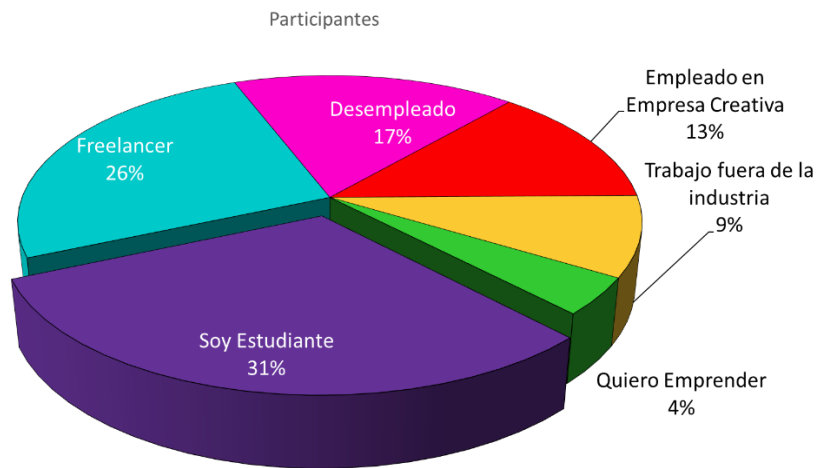
Haciendo un estimado con todos estos datos, la proporción de todos los registrados quedaría como se muestra en la gráfica, con un 37% de personas registrados que no participó en el programa (581 registros).



Tipos de participación en el programa CCD Conecta

Respecto al tipo de participantes, el 31% es estudiante, mientras que el resto se reparte entre freelancers (trabajadores por su cuenta), desempleados, entre otros rubros.





Ya antes se apuntó que 52% de participantes eran hombres mientras que 48% eran mujeres, y que había participantes de toda la República Mexicana (aunque el 29% es de Jalisco, el 26% de la CDMX y el 13% de EdoMex), y que un 5% reside en alguno de los 16 países participantes.

Finalmente, la gran mayoría de los registrados para participar, es estudiante o profesionalista del sector.



Sobre las Clases Maestras

Se impartieron un total de 11 Clases Mestras o páneles de discusión, de los cuales dos eran pregrabados mientras que nueve acontecieron en vivo.

La participación documentada en las clases maestras es de 1,070 usuarios únicos durante el evento. El 45% de quienes respondieron la encuesta de salida manifiestan haber visto la mayoría de ellas, pero en el análisis de usuarios por conferencia del





presente reporte, calculamos que alrededor del 25% vio casi todas las Clases Maestras (usuarios constantes), 35% vio de 4 a 8 clases maestras (participantes intermitentes) y alrededor de 40% vio de 1 a 3 clases (usuarios eventuales).

El promedio de visualización por usuario es del 50% (avg % watch). Este es un porcentaje inusualmente alto para un evento que res realizó en línea.

Invitados (speakers)

Participaron en el evento como 17 ponentes en vivo, y dos más en una charla pregrabada, para dar un total de 19 invitados.

Entre los invitados contamos con CEO's de algunos de los principales estudios de América Latina (México, Perú y Chile), además de reclutadores de empresas de Estados Unidos y Canadá, y artistas y/o creadores destacados en la industria internacional.

Participación en entrevistas

Ya se comentó que, a pesar de que al momento de registrarse el 61% manifestó querer participar en las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios, sólo la mitad de ellos creó un portafolios en el sistema para que fuera revisado.

Se revisaron un total de 616 portafolios, de los cuales, con base en los criterios preestablecidos desde la convocatoria del programa, fueron seleccionados 159 para tener entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios.

En las entrevistas participaron 17 empresas de México, Estados Unidos y Canadá, además de un asesor.

Fueron un total de 259 entrevistas realizadas.

3.2 Boletín de cierre

Al finalizar el programa se publicó un boletín de prensa dando noticia de las clases maestras de los últimos días, así como un sumario general de la participación.

En las páginas siguientes se copia una captura de pantalla del boletín, así como algunas imágenes de medios que documentan las entrevistas de prensa sostenidas a lo largo de los días en que se realizó el programa para promover la participación.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



CCD CONECTA

PROGRAMA DE RECLUTAMIENTO Y EMPRENDIMIENTO PARA LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Culmina CCD Conecta, programa de Ciudad Creativa Digital, con más de 1,700 participantes registrados

- Reclutaron 17 empresas de la industria audiovisual de México, Estados Unidos y Canadá
- Alta participación en las clases maestras para mejorar las posibilidades de acceder al mercado de trabajo del sector

Guadalajara, Jal. 25 de Noviembre 2020-. *Ciudad Creativa Digital Jalisco*, comprometida con el objetivo de posicionar a Guadalajara como la *capital de las Industrias Creativas Digitales*, llevó a cabo con éxito el programa *CCD Conecta*, que se desarrolló del 17 al 24 de noviembre manera 100% virtual, con 19 estudios participantes, 1,700 registrados y un promedio de 500 asistentes por conferencia, con una retención de 45% en promedio.

El último día de clases maestras participaron como expositores el nueve veces campeón del mundo de esquí acuático *Jorge Font*, que habló sobre la importancia de diferenciar trabajo, pasión y vocación, así como construir un equipo y organizar la tarea como herramientas para desarrollar una carrera en la industria; *David Feiss*, creador de la serie "La Vaca y el Pollito" tuvo una sesión de preguntas y respuestas sobre cómo llevar una carrera en la industria audiovisual, y *Simón Wilches*, director creativo y de animación de *Titmouse*, compartió su historia como creador independiente y la importancia de desarrollar una voz y un estilo personal para destacar en la industria.

Las actividades que más audiencia tuvieron a lo largo de los cuatro días de clases maestras fueron el panel de creadores independientes, donde participaron *Fayer*, *Alejandra Gamez*, y *Cinema Fantasma*, con exitosas trayectorias de emprendimiento en la comunidad creativa de México, así como la conferencia con *Craig Bartlett*, creador de "Hey Arnold!", sobre la evolución durante la pandemia de los emblemáticos personajes creados por él, dejando un gran aprendizaje en los jóvenes y dotándolos de herramientas para formar parte de estudios audiovisuales de grandes ligas.

Como parte de las actividades de reclutamiento, en la primera edición de CCD Conecta, se revisaron 816 portafolios de los participantes que querían participar en dicha actividad, de los cuales fueron seleccionados 158 tanto por su calidad como por corresponder mejor a los perfiles que buscaban los reclutadores en esta ocasión, y con ellos se realizaron 259 entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios en sesiones uno a uno entre los aspirantes seleccionados y los reclutadores participantes, entre los que caben destacar las empresas de efectos

Boletín de cierre, publicado al lunes siguiente tras la finalización del programa.

CCD CONECTA

PROGRAMA DE RECLUTAMIENTO Y EMPRENDIMIENTO PARA LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

tales como *Double Negative* e *Industrial Light & Magic* (ambas ganadoras de varios premios Oscar por sus trabajos), *On Animation* (empresa canadiense que produjo "Principito" entre muchas otras películas), *Titmouse* (responsable de muchas de las series de televisión más populares de la actualidad) así como los principales estudios de animación de México.

"En Ciudad Creativa Digital nuestro principal objetivo es el de apoyar la consolidación del nodo de innovación de las industrias creativas de Jalisco, atrayendo talento e inversión de México y del mundo", señaló Antonio Salazar Gómez, director de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco.

CCD Conecta forma parte de una serie de programas que han sido producidos o copatrocinados por Ciudad Creativa Digital, en apoyo de las industrias creativas de Jalisco, entre los cuales se pueden mencionar el *Bootcamp Ideatoon 2020*, el *Festival Pixelat! 2020*, *Media Arts Festival Guadalajara 2020*, entre otros.

Para el resto del año se está produciendo el *Festival Sublime 2020*, que se realizará de manera virtual con la colaboración con la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas (AJIC), del 8 al 10 de diciembre.

Sublime es el encuentro internacional de negocios y networking más importante de las industrias creativas en México, y comprende clases maestras para miembros de los estudios y emprendedores del sector.

Para Saber:

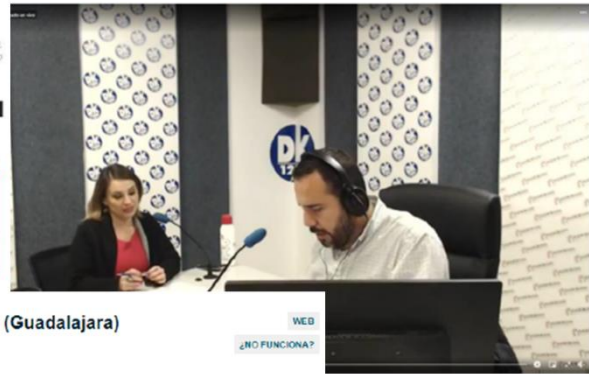
- El evento tuvo un registro de más de 1,700 participantes.
- 88% de los asistentes son estudiantes y profesionistas de la industria audiovisual.
- En su primera edición se inscribieron participantes de 15 países diferentes.
- 24 de Noviembre - Jornada de reclutamiento y revisión de portafolios con participación de reclutadores de estudios de animación locales, nacionales e internacionales.
- El proyecto de Ciudad Creativa Digital, es el resultado de un concurso nacional encargado por el Gobierno Federal en el 2010, en el que el Instituto Tecnológico



CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual

Aquí algunas capturas de pantalla de notas derivadas de entrevistas de prensa, realizadas antes y durante el evento. El reporte completo puede revisarse en el Anexo 5 – Reporte de cobertura.



3.3 Formulario retroalimentación y envío de correo

Al finalizar el evento, se diseñó un instrumento para realizar una encuesta de salida, y se envió un correo electrónico a todos los participantes invitando a responderla. Aquí una captura del correo enviado, y en la siguiente página capturas del formulario para mostrar los reactivos.

Es importante mencionar que el formulario sigue activo en la siguiente dirección electrónica: <https://form.123formbuilder.com/5735920/>

Aquí una captura del correo electrónico de cierre.





CCD CONECTA

Programa de formación para el reclutamiento y emprendimiento para la industria audiovisual



Captura de pantalla de la encuesta de salida

¿Consideras CCD Conecta como un programa útil?*

- Sí No

¿Por qué?*

¿Participaste en las clases maestras?*

- En todas (o casi todas)
 Sólo en algunas (cuatro o menos)
 No vi ninguna

¿Cuéntanos cómo participaste en las Clases Maestras?*

Puedes elegir más de una opción

- Las vi mientras estaban en vivo
 Participé en el Chat general
 Hice preguntas durante la charla
 Vi algunas On-Demand

¿Cuál fue tu conferencia favorita y por qué?

¿Consideras que las clases maestras te sirvieron para...?*

Puedes elegir varias opciones

- Entender mejor el funcionamiento de la industria
 Aprender cómo hacer o mejorar mi portafolio
 Orientarme sobre qué hacer para mejorar mis posibilidades de contratación
 Saber cuáles son los puestos con mayor demanda
 Comprender mejor los procesos de contratación en la industria
 Aprender cómo mejorar y adquirir experiencia mientras consigo trabajo
 Conocer alternativas de emprendimiento en el sector
 Orientarme para hacer un plan de vida
 Inspirarme para continuar mi carrera

¿Hiciste tu portafolio digital en elatlas.mx para que lo revisaron los reclutadores?*

- Sí No

¿Qué tenemos que mejorar en elatlas.mx para que puedas presentar mejor tu trabajo?

Te gustaría que tu portafolio en elatlas.mx...*

- Quede abierto a todo público No, sólo para los participantes de CCD Conecta

¿Participaste en las actividades de Networking en Remo.co?*

- Sí No

¿Participas en alguna de las comunidades (discord o facebook) que se gestaron durante el programa?*

- Sí No

¿En cuál?

- Discord
 Facebook
 otro:

¿Te seleccionaron para las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios?*

- Sí No

¿Con cuál o cuáles empresas o asesor?

¿Recibiste retroalimentación durante la(s) entrevista(s)?

- Sí No

¿Sentiste que hubo interés por parte del reclutador o asesor para un seguimiento (segunda llamada, intercambio de correos, o una abierta oferta de trabajo)?*

- Sí No

¿Cómo te enteraste del evento?*

- Redes Sociales
 Medios informativos (noticieros o periódicos)
 Anuncio publicitario
 Recomendación de un amigo
 otro:

En términos generales, qué calificación le pondrías a...*

	Excelente	Bueno	Más o menos	Malo	Muy malo
Calidad de invitados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Temáticas de las clases maestras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Calidad técnica de streaming de conferencias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Portal de internet ccdconecta.ciudadcrea...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La comunicación del evento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sistema para subir portafolios (elatlas.mx)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Empresas reclutadoras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La plataforma en la que se dieron las entrevistas (zoom)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Logística de las entrevistas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La experiencia de todo el programa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Participarías en otra edición de CCD Conecta?*

- Sí No

En general, ¿cómo podríamos mejorar CCD Conecta?

¿Consideras que Ciudad Creativa Digital debe hacer o impulsar más programas como CCD Conecta?

- Sí No

Si tienes otro comentario, sugerencia o queja, por favor escríbelo aquí (recuerda que esta encuesta es anónima)

ENVIAR RESPUESTA



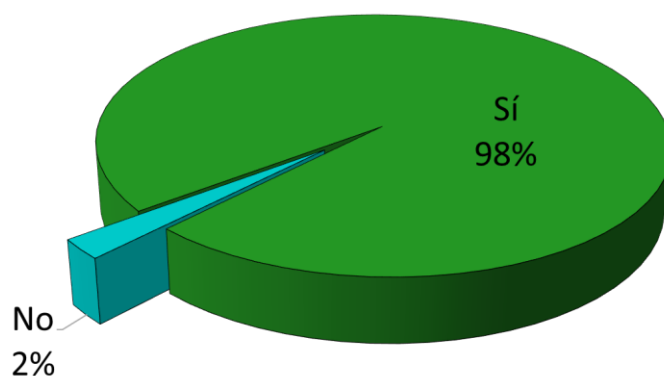
3.4 Estadísticas finales encuesta de salida

A continuación, se reproducen algunos datos, calificaciones y opiniones derivadas de la encuesta de salida. Es importante considerar que la muestra no es aleatoria: a fin de cuentas la responde quien abrió el correo y se sentía con la necesidad de manifestarse: normalmente porque está muy satisfecho o muy insatisfecho con el evento.

Un programa útil

La primera pregunta de la encuesta era si el programa había resultado útil para los participantes. La abrumadora mayoría respondió que sí.

¿Consideras que fue un evento útil?



De esta pregunta, lo más relevante es considerar las respuestas negativas (pero también algunas razones positivas). Se les preguntó por qué de esta opinión, y las razones de quienes no lo consideraron útil son las siguientes (son copiadas textualmente).

- siento que lo enfocaron mucho para animadores y poco para fotógraf@s
- no pude participar en nada por los horarios que utilizaron
- nunca me llegaron los correos, este es el primero que llega
- Muchos de los exponentes no aportaban algo que nos ayude a mejorar o poder entrar a la industria
- Iba súper dirigido a estudiantes con necesidad de que vean sus proyectos y no se aprendió nada nuevo para la gente que ya trabaja en el medio

Respecto a las respuestas positivas a la pregunta “¿Por qué lo consideras útil?”, la mayoría giran en torno a tres conceptos.

- Fomenta la relación con otros iguales (“...con los mismos intereses”, “...que son como yo”, “...afines a lo que hago”, “...que estuvieron donde yo estoy”)





- Acerca a las compañías (“me conecté con empresas internacionales”, “facilita el contacto con compañías de buen nivel”, “contacté con un estudio que me interesa”)
- Aporta conocimientos prácticos (“...ayuda a resolver dudas”, “es muy educativo”)

Pero subyacente en algunas respuestas, hay también un mensaje adicional...

“Nos ayuda a ser visibles”

“Es accesible para personas de diferentes niveles socioeconómicos”

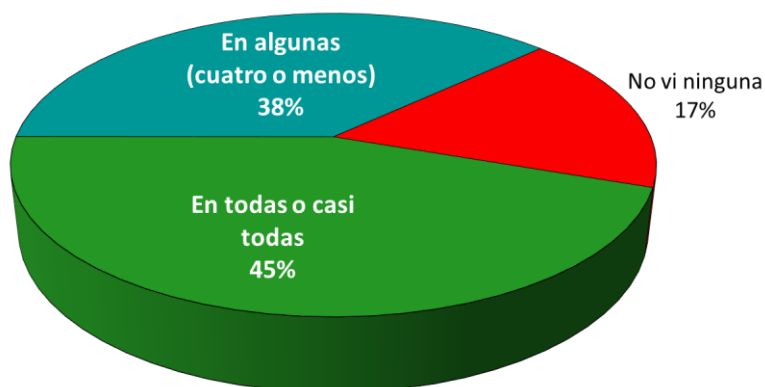
“ayuda a juntar a las personas”

“Abre la oportunidad a las personas”

En una primera conclusión, es importante decirlo: el evento es útil porque permite que aspirantes que no cuentan con los recursos o la manera de presentarse ante estudios, tienen con el programa una vía para mostrarse.

Evaluación de las clases maestras

Sobre la participación en las clases maestras, la encuesta de salida pregunta directamente cuántas vio. El 83% manifiesta haber visto varias clases, pero un 17% manifiesta no haber visto ninguna.



Y aquí una vez más conviene copiar las razones por las que no las vieron: el formulario interactivo estaba diseñado para que, si no habían visto ninguna, preguntara al participante por qué. Estas son las respuestas, (están ordenadas de mayor a menor frecuencia):





- Los horarios me eran complicados
- No me enteré / no llegó el correo
- No tenía tiempo
- No las consideré útiles

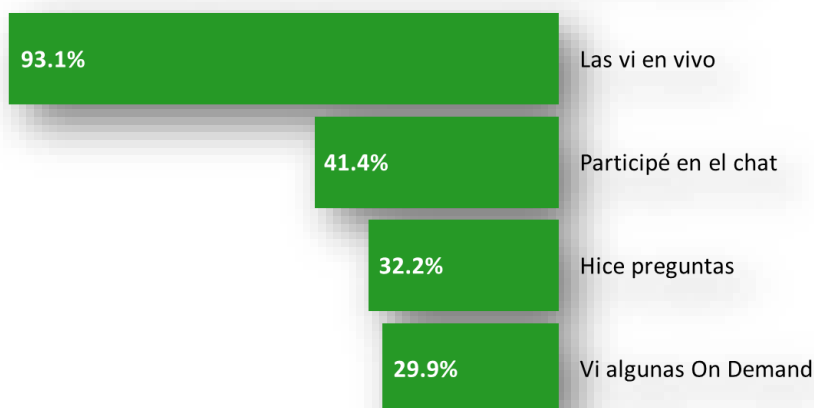
Respecto al tipo de participación en las clases maestras, también se les preguntó cómo las vieron y si participaron en el chat.

Ya previamente se comentó que, precisamente el modo como resultó la participación en el chat, es evidencia del entusiasmo y el número de participantes en el programa. En la respuesta que se muestra en la siguiente gráfica, se hace evidente que esa gran participación correspondía a menos de la mitad de los participantes.

Además, también llama la atención que una tercera parte de los encuestados afirma haber visto las conferencias en la modalidad “bajo demanda”.

¿Cómo participaste en las Clases Maestras?

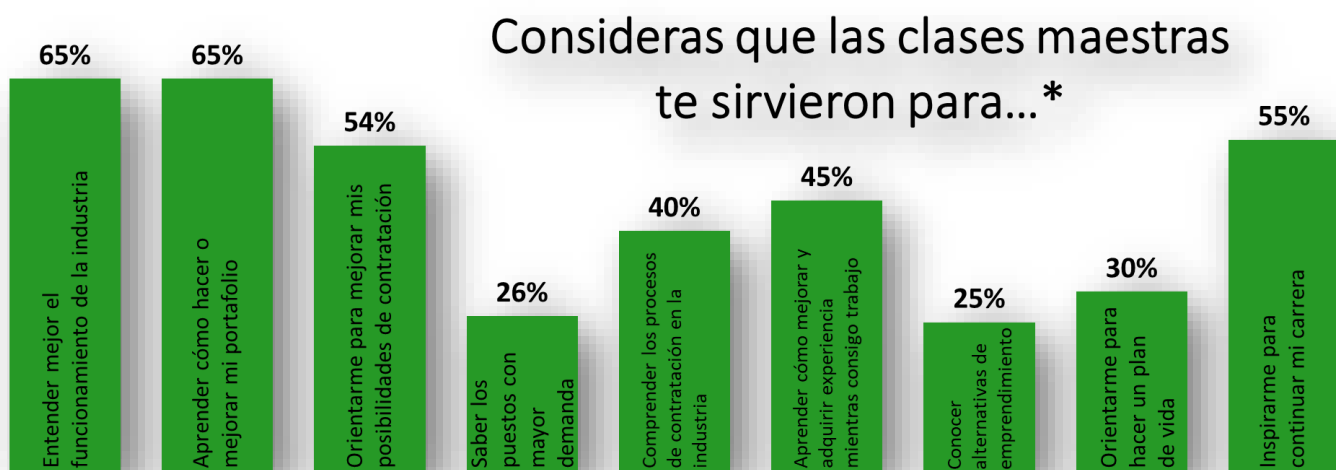
Sólo quienes las vieron. *Podían seleccionar más de una respuesta



Respecto a las temáticas de las clases maestras, en la encuesta de salida se le pregunta a los participantes sobre los principales temas del evento.

De las respuestas, se hace una graficación que se presenta en la siguiente página.





* Sólo quienes vieron las conferencias. Nota: podían seleccionar más de una respuesta

De dicha pregunta se desprenden algunas conclusiones:

1. Todos los temas son señalados por uno o varios participantes, pero...
2. Hay tres contenidos que tuvieron menos de 30% de respuestas positivas. En cambio, ningún contenido obtuvo más de 65% de respuestas.
3. De ello se desprende que, habiendo tantos mensajes prioritarios, éstos se dispersan y ninguno logra total contundencia.

Por ello, una conclusión es que, si se replica este programa, se enfoquen mejor los mensajes prioritarios (sobre todo disminuyendo su número).

Calificaciones generales

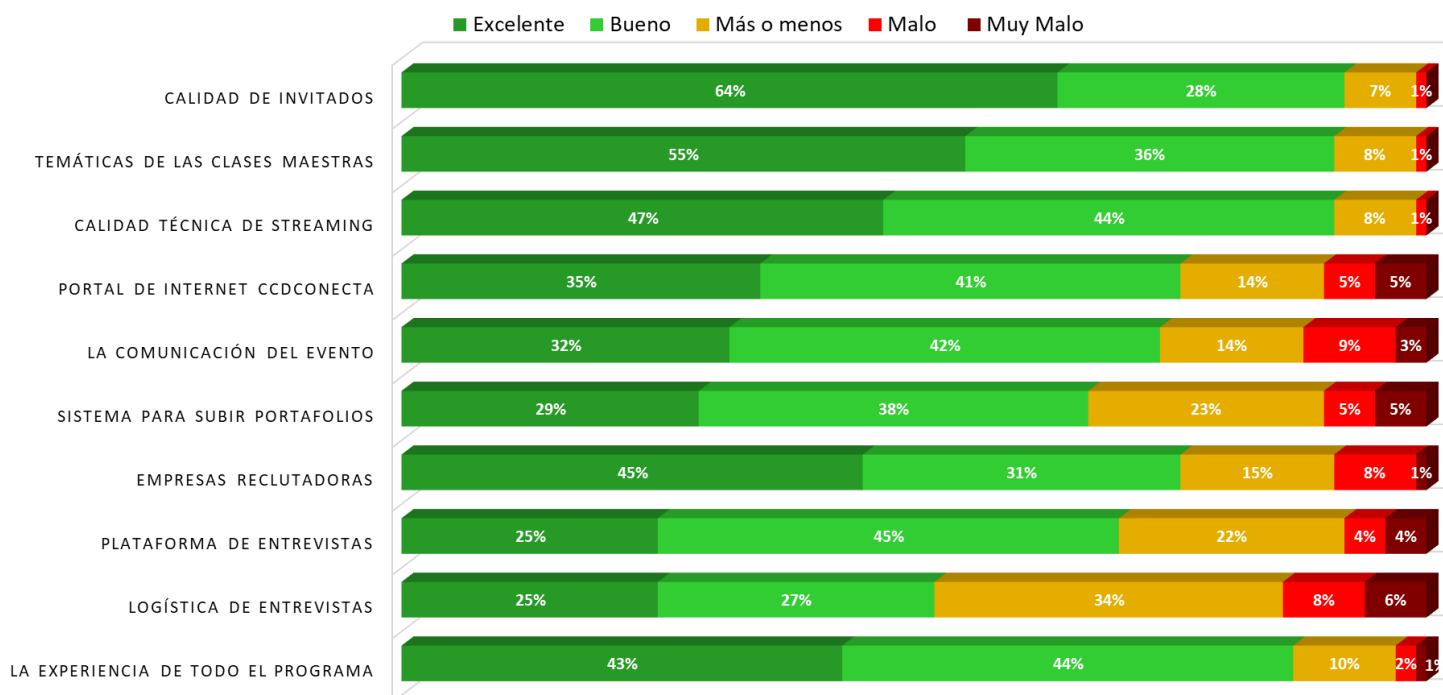
En el anexo 10 – Resultados de encuesta de salida, hay algunas gráficas adicionales relativas a las actividades de Networking, la participación en los grupos de redes sociales y las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios. Remitimos a dicho documento para revisar.

Aquí sólo consideramos útil añadir un gráfico adicional, donde pedimos que quienes respondieran la encuesta calificaran los diversos componentes del evento.





Se trata de una Escala Likert que permite asignar una calificación a varios rubros, tal como se muestra a continuación.



Al margen de comentar que la gran mayoría de las opiniones son positivas en casi todos los rubros, conviene recordar que no se trata de una muestra representativa, pues contestaron la encuesta sólo quienes quisieron (por lo demás, anónimamente).

Normalmente en este tipo de ejercicios, responden las personas que están contentas con el evento, o aquellas que están muy molestas (felizmente son muy pocas en este último caso, aunque sí las hay).

No obstante, el ejercicio sí permite mostrar aquellos aspectos del programa que tienen más áreas de oportunidad, y que se apuntan en la siguiente sección.

3.5 Conclusiones y siguientes pasos

Para culminar el presente resumen ejecutivo de las tareas realizadas para diseñar y ejecutar el programa CCD Conecta, hacemos algunos comentarios y apuntes finales para mejorar las posibles siguientes ediciones.

1. De acuerdo con lo manifestado en la encuesta de salida, en términos generales hay satisfacción y entusiasmo de los participantes en el programa.





2. Sin embargo, claramente se marcan las áreas de oportunidad para mejorar en las siguientes ediciones del programa: en particular la logística de las entrevistas y la comunicación con los participantes.
3. También conviene focalizar más los mensajes prioritarios, y tener actividades con consejos más técnicos respecto a cómo ordenar mejor los trabajos en un portafolios.
4. No obstante, por el entusiasmo en términos generales en las respuestas de la encuesta de satisfacción, así como los comentarios vertidos en los chats de las conferencias y las redes sociales a lo largo de todo el evento, se puede afirmar que el evento fue muy útil para los participantes, y que vale la pena continuar con el programa.

Finalmente, y para culminar estos comentarios, sería muy útil enviar un segundo cuestionario a tres meses de realizado el evento (en febrero próximo, por ejemplo), con el fin de dar seguimiento a los participantes.

