



Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

AUDITORIA SUPERIOR DEL EDO DE JALISCO



Ciudad Creativa Digital  
Primer Complejo Creativo  
Calle Independencia No. 55, Edificio A,  
Primer Piso, Col. Centro, C.P. 44100  
Guadalajara, Jalisco, México.

1517 20 JUL 16 12:40

OFICIALIA DE PARTES

OFICIO ADICI/DG/097/2020

Guadalajara, Jalisco a 14 de Julio de 2020

AUDITORIA SUPERIOR DEL ESTADO DE JALISCO  
PODER LEGISLATIVO

SE RECIBE DOCUMENTACION ANEXA A  
RESERVA DE VERIFICAR SU CONTENIDO

UN LEGAJO Y UN CD

OFICIALIA DE PARTES

**ASUNTO:** Entrega de Informe de Avances de Gestión Financiera

**Dr. Jorge Alejandro Ortiz Ramírez**  
**Auditor Superior del Estado de Jalisco**  
**PRESENTE**

Por este conducto le envié un cordial saludo, y de conformidad con el Art. 31 de la Ley de Fiscalización Superior y Rendición de Cuentas del Estado de Jalisco y sus Municipios, entrego el informe de avances de Gestión Financiera que comprende:

- I. El flujo contable de ingresos y egresos semestral, al ejercicio 2020.
- II. Avance del cumplimiento de los programas con base a los indicadores estratégicos aprobados en el respectivo presupuesto.
- III. Procesos concluidos.
- IV. La evaluación y reformulación de los programas.

Lo anterior mencionado, para estar en cabal cumplimiento de rendir a la Auditoría Superior el avance de semestre del 01 de enero al 30 de junio del 2020. Sin más por el momento, agradezco las atenciones que sirva dar el presente, quedando a sus órdenes para cualquier duda o aclaración al respecto.

ATENTAMENTE

*"2020, Año de la Acción por el clima, de la Eliminación de la Violencia Contra las Mujeres y su Igualdad Salarial"*



Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

**Lic. Antonio Salazar Gómez**

**Dirección General de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales**

**ENTE PÚBLICO Agencia para el Desarrollo de Industrias y Digitales del Estado de Jalisco**

**FLUJO CONTABLE DE INGRESOS Y EGRESOS**

Del 01 de Enero al 30 de Junio de 2020

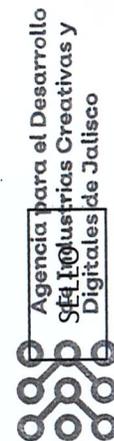
| INGRESOS | TÍTULO  | ESTIMADO          |              | INGRESO DEVENGADO | AVANCE FINANCIERO | POR INGRESAR |
|----------|---|-------------------|--------------|-------------------|-------------------|--------------|
|          |   | APROBADO ANUAL    | MODIFICACIÓN |                   |                   |              |
|          | Impuestos   |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Cuotas y Aportaciones de Seguridad Social   |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Contribuciones de Mejoras   |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Derechos  |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Productos   |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Aprovechamientos  |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Ingresos por Ventas de Bienes y Prestación de Servicios y Otros Ingresos  |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Participaciones, Aportaciones, Convenios, Incentivos Derivados de la Colaboración Fiscal y Fondos Distintos de Aportaciones |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | Transferencias, Asignaciones, Subsidios y Subvenciones, y Pensiones y Jubilaciones  | 36,250,600        |              | 36,250,600        | 35%               | 65%          |
|          | Ingresos Derivados de Financiamiento  |                   |              | 0                 | 0%                | 100%         |
|          | <b>TOTAL DEL INGRESO</b>  | <b>36,250,600</b> | <b>0</b>     | <b>12,676,366</b> | <b>35%</b>        | <b>65%</b>   |

| EGRESOS | CAPÍTULO   | PRESUPUESTO       |              | GASTO DEVENGADO  | AVANCE FINANCIERO | POR        |
|---------|--|-------------------|--------------|------------------|-------------------|------------|
|         |  | APROBADO ANUAL    | MODIFICACIÓN |                  |                   |            |
|         | Servicios Personales                                   | 11,287,000        |              | 3,730,926        | 33%               | 67%        |
|         | Materiales y Suministros                               | 415,350           |              | 8,170            | 2%                | 98%        |
|         | Servicios Generales                                    | 5,248,250         |              | 81,367           | 2%                | 98%        |
|         | Transferencias, Asignaciones, Subsidios y Otras Ayudas | 19,000,000        |              | 3,969,970        | 21%               | 79%        |
|         | Bienes Muebles, Inmuebles e Intangibles                | 300,000           |              |                  | 0%                | 100%       |
|         | Inversión Pública                                      | 0                 |              |                  | 0%                | 100%       |
|         | Inversiones Financieras y Otras Provisiones            | 0                 |              |                  | 0%                | 100%       |
|         | Participaciones y Aportaciones                         | 0                 |              |                  | 0%                | 100%       |
|         | Deuda Pública  | 0                 |              |                  | 0%                | 100%       |
|         | <b>TOTAL DEL GASTO</b>                                 | <b>36,250,600</b> | <b>0</b>     | <b>7,790,433</b> | <b>21%</b>        | <b>79%</b> |

Bajo protesta de decir verdad declaramos que los Estados Financieros y sus Notas son razonablemente correctos y responsabilidad del emisor.

  
 Lic. Antonio Salazar Gomez

ASEJ2020



Agencia para el Desarrollo  
 de Industrias Creativas y  
 Digitales de Jalisco



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco

# Informe de Avances de Gestión Financiera

2020

*Evaluación de Programas*

Agencia para Desarrollo de Industrias  
Creativas y Digitales del Estado de Jalisco

Primer Avance, al 30 de junio de 2020

15/07/2020

## INTRODUCCIÓN

La Agencia para Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, es un Organismo Público Descentralizado, decretado el pasado 02 de febrero del 2019, con el objetivo de Contribuir con las condiciones financieras, administrativas y operativas para impulsar mediante el fomento, desarrollo y promoción del diseño y la producción creativa y digital, audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación, incluyendo actividades de investigación, desarrollo e innovación, con vinculación local, nacional e internacional. De conformidad con lo establecido en el Artículo 37, numeral 1, establece de los avances de Gestión financiera deben contener, (fracción IV) La evaluación y, en su caso, reformulación de los programas (ley de fiscalización superior y rendición de cuentas para el estado de Jalisco y sus Municipios, se presenta el informe de avances de Gestión Financiera.

## RESULTADOS DE LA GESTIÓN

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y digitales del estado de Jalisco, cuenta con una MIR, (Matriz de Indicadores para resultados) está compuesta por cuatro componentes de los cuales tenemos logros en el primer semestre del año.

En el componente número uno denominado “programas para el desarrollo y fomento realizados”, cuenta con dos actividades de las cuales se lograron con un proyecto y un evento, ambos realizados en el primer semestre del año 2020.

El primero denominado Ideatoon consiste en: impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un concurso de idea para series películas animadas que en 2020 tiene varios premios, incluyendo un incentivo económico para producir 30 segundos animados que ayuden a vender el proyecto, y una misión

comercial a diversos estudios en California, Estados Unidos durante 2022. Además de desarrollar propiedades intelectuales (IP's) animadas susceptibles de ser comercializadas a nivel internacional y cuenta de una serie de componentes articulados en torno a un concurso de ideas para series o películas de animación.

El segundo denominado Short way, consiste en: es una estrategia de formación y vinculación para los artistas latinoamericanos, que busca proyectos de cortometraje animado de corte autoral, con visiones artísticas particulares, como un mecanismo de promoción y articulación de los creadores participantes con productores y artistas de todo el mundo.

El eje articulador de la estrategia es un concurso de proyectos de corto animado en el que pueden participar creadores de Latinoamérica, privilegiando visiones artísticas que normalmente no tienen apoyo de las cadenas de televisión o productoras de cine. La estrategia incluye un Bootcamp con al menos 10 proyectos seleccionados a realizarse en México a principios de 2020, así como la presentación del proyecto ganador en el Festival de Annecy 2020. El objetivo último de este programa es que el proyecto ganador pueda desarrollarse y producirse, teniendo además presentaciones de trabajo en proceso y su estreno en Pixelatl 2021.

## MIR

El programa con MIR, denominado Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco, este se encuentra conformado con cuatro componentes, en el componente número 1 denominado: "Convenio y contratos celebrados, las actividades que contribuyen al componente ambas fueron logradas con el proyecto denominado ideatoon y shortway.

En el componente número dos, denominado programas de operación y administración del personal, se lograron los contratos para la operar el primer complejo creativo con la estructura de recursos humanos.

En el componente número tres, denominado programas de promoción desarrollados, se vio afectado con la reducción presupuestal del acuerdo del

governador 27912/XLII/2020, con una disminución al presupuesto de la unidad responsable.

#### PROGRAMAS SIN MIR

La Agencia, no cuenta con programas sin MIR

#### AVANCES INFERIORES A LAS METAS

La agencia no cuenta con avances inferiores a las metas, aun con la reducción presupuestal.

#### REFORMULACIÓN DE PROGRAMAS

El programa vigente es Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco, sin reformulación de programas.

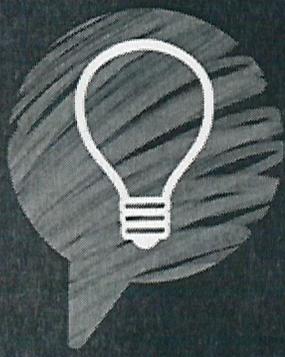
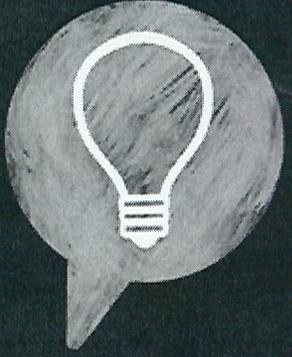
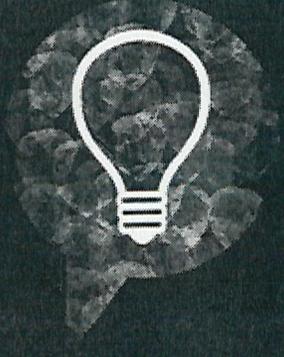
## ANEXOS

Se anexan bases del concurso de Ideatoon, Ficha del programa Shortway, Horario de Bootcamp de Ideatoon.

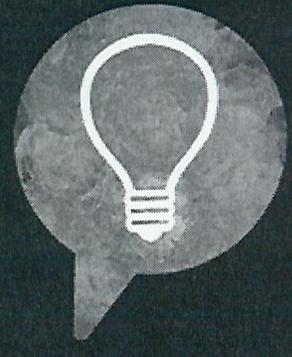
## REFERENCIAS DOCUMENTALES

Portal Oficial de Transparencia

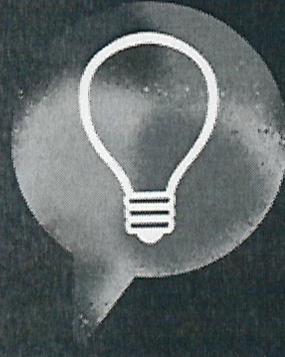
<https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/transparencia/organismo/385>



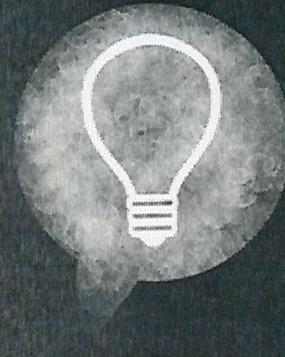
idea



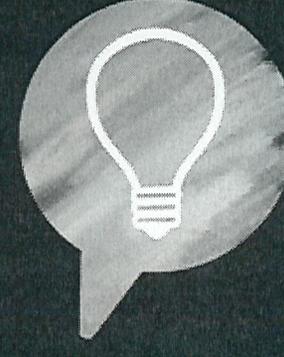
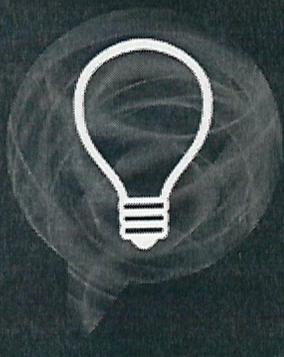
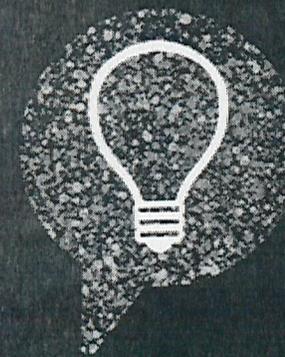
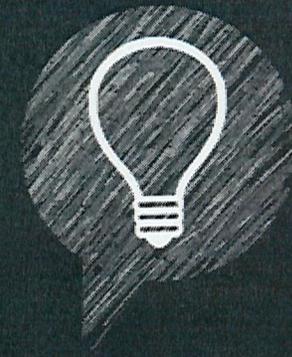
TOON

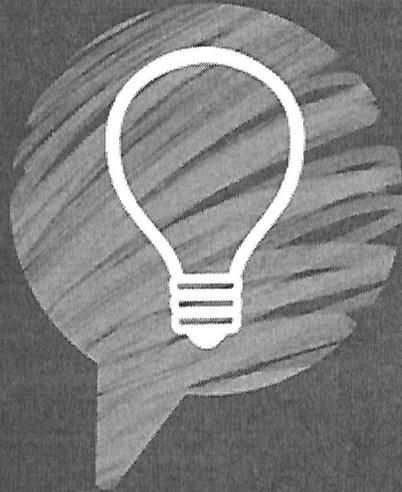


Pixelatl



2020





### ¿Qué es Ideatoon?

Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un Concurso de Ideas para series y películas animadas que en 2020 tiene varios premios, incluyendo un incentivo económico para producir 30 segundos animados que ayuden a vender el proyecto, y una misión comercial a diversos estudios en California, Estados Unidos durante 2022.

Este año la estrategia también incluye:

**Bytes:** Nuevos artículos sobre las tendencias de la industria internacional, realizados en colaboración de algunos ejecutivos internacionales (Ideatoon bytes).

**Taller de Pitch Bible:** Un curso corto de tres horas con toda la información para elaborar "Biblias" de proyectos Animados, que son el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos.

**Taller Ideatoon:** Curso avanzado para revisar y mejorar biblias antes del cierre del concurso, así como para profundizar y aportar herramientas para desarrollar mejor sus diversos componentes de acuerdo a los estándares internacionales (8 horas con participación de profesionales destacados de la industria).

**Retroalimentación personalizada:** Sesiones breves de asesoría uno a uno, con algún mentor internacional, para proyectos no seleccionados.

**Boot Camp:** Un evento altamente especializado para que los proyectos seleccionados reciban asesoría internacional y lleguen mejor desarrollados a los encuentros de negocios.

**Market:** Un encuentro de negocios, donde se realizan presentaciones (pitches) con ejecutivos de los principales canales de distribución de contenido animado en el mundo, y se imparten algunos talleres profesionales.

**Catálogo:** La realización y publicación de un catálogo con las series finalistas, que será distribuido en los principales mercados internacionales.

Es importante que revises completas las bases del concurso, pues tiene muchos elementos que debes considerar al participar.

# DE LOS PARTICIPANTES Y LA INSCRIPCIÓN

**01.** Podrán participar proyectos de series o películas animadas elaborados por animadores, realizadores, directores, guionistas, productores, estudiantes o creativos, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de algún país latinoamericano.

**Importante.** Aunque los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido, deberán ser inscritos por los creadores que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos. **El respaldo de un estudio no es necesario en la primera etapa del concurso.**

**02.** Un mismo participante puede inscribir hasta cuatro proyectos distintos. Sin embargo, no es factor de decisión el número de proyectos enviados ni la trayectoria del participante: se seleccionarán los mejores proyectos sin importar quién los haya creado.

**03.** Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de \$500 pesos mexicanos, o bien \$25 dólares norteamericanos **por cada proyecto que inscriban.**

**El sistema de inscripción se abrirá a principios de marzo** y la inscripción se hará en tres etapas:

**a) Registro:** en la primera etapa se requieren datos básicos (nombre, nacionalidad, correo electrónico, edad, etc.). Una vez completado el registro se abrirá el sistema de pagos.

Nota. Si ya habías participado en Ideatoon, puedes omitir este paso. En caso de que no recuerdes tu contraseña no te des de alta de nuevo: puedes recuperarla con los mecanismos tradicionales.

**b) Pago:** El participante deberá primero cubrir el costo respectivo por cada proyecto que vaya a inscribir.

**c) Inscripción:** Una vez cubiertos los requisitos anteriores, se abrirá el formulario para capturar los datos generales del proyecto y poder enviar la biblia de la serie o película.

**Importante.** La inscripción al concurso no quedará completada sino hasta que el participante oprima el botón "INSCRIBIR", una vez que haya completado los pasos anteriores.

**04.** Los **Ideatoon Bytes**, que son artículos sobre tendencias del mercado internacional, recomendaciones de ejecutivos internacionales o el tipo de series que cada año están buscando los canales, **sólo podrán ser accesibles para aquellos que completen al menos un pago de inscripción.** Se recomienda, antes de desarrollar el proyecto, hacer el pago para poder tener acceso a esa información muy útil para cualquier nuevo desarrollo.

**05.** Una vez registrados en el portal, los participantes recibirán correos electrónicos con la última información del concurso. Sin embargo Pixelatl no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente los portales **ideatoon.com** y **pixelatl.com**, donde también se irá publicando toda la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.

**06.** La “biblia” para el Pitch es el documento más importante en esta etapa del proceso, y deberá estar en inglés para que pueda ser revisada por el panel internacional que seleccionará los proyectos. Tendrá que incluir, al menos:

- Título de la serie o película
- Logline
- Descripción de la serie o película (sinopsis breve, máximo cinco líneas)
- En caso de ser largometraje, el argumento a grandes rasgos (de media a una cuartilla)
- Ficha técnica:
  - Técnica de animación
  - Target (franja de edad a la que va dirigida)
  - Género
  - Duración (en el caso de que sea película) o bien número de episodios por temporada y duración de cada episodio (en el caso de que sea serie)
- Personajes principales
- Muestras del arte de la serie o película
- Además, en el caso de series, breve sinopsis de los primeros seis capítulos de la serie (no más de 5 líneas por cada capítulo).

**07.** El límite para la inscripción, incluyendo el envío de la biblia, será el ~~lunes 20~~ **jueves 30 de abril de 2020 a las 23:59 horas.**

#### NOTAS IMPORTANTES

- La biblia del proyecto deberá estar en Inglés, en formato PDF, y no podrá pesar más de 15 megas.
- El costo de \$500 pesos mexicanos o \$25 dólares para participar en el concurso **NO ADMITE DEVOLUCIONES**. Si el participante no alcanza a inscribirse o a enviar la biblia antes de la fecha límite, o su proyecto no alcanza el estándar mínimo para recibir el Pasaporte Feria que se menciona en el punto 14, no se devolverá el dinero de la inscripción.
- En el caso de personas que participaron en ediciones anteriores del concurso, es necesaria la revisión y actualización de los datos del formulario. **PIXELATL NO SE HACE RESPONSABLE DE NOTIFICACIONES NO RECIBIDAS POR EL PARTICIPANTE.**

# DEL TIPO DE PROYECTOS Y LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN

**08.** Sólo podrán participar ideas originales: no se admitirán proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores de Ideatoon, **o de cualquier otro concurso similar**. En caso de que se detecte la participación del proyecto en otro concurso o convocatoria, quedará descalificado sin importar si ha sido seleccionado o finalista.

Nota. Sí se aceptan proyectos que hayan participado en otras ediciones de Ideatoon **siempre y cuando no hayan sido finalistas**, y serán considerados por el panel al momento de elegir a los seleccionados para la segunda etapa, finalistas y en su caso ganadores, pero si no es finalista no podrá ser acreedor al beneficio del pasaporte Feria General (que se menciona en el punto 14), pues dicho beneficio ya se le concedió al proyecto cuando concursó por primera vez.

**09.** El concurso es exclusivamente para propiedades intelectuales animadas. Es decir: no se admitirán proyectos en “Live Action”. Las series o películas híbridas (que mezclen “Live Action” con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 50% del tiempo.

**10.** Si el proyecto a inscribir es una serie para televisión, las duraciones de cada capítulo y el número de capítulos por temporada deberán seguir los estándares internacionales.

**11.** En el caso de series (sean para televisión o para plataformas en línea), deberán ser enfocadas sólo a alguno de los siguientes segmentos de edad: Preescolares (menores de 6 años), 6 a 9 años, 9 a 12 años ó 12 a 14 años. En el caso de largometrajes, **deberán ser dirigidos a toda la familia**.

**12.** Los participantes no están obligados a seguir las indicaciones o sugerencias que se expresen en los nuevos Ideatoon bytes (que empezarán a publicarse a partir de marzo), pero es recomendable tomarlas en cuenta para acercar los proyectos a las expectativas de los ejecutivos, pues los Ideatoon Bytes son desarrollados en conjunto con ejecutivos internacionales sobre el tipo de proyectos que están buscando, o derivados de conferencias, análisis y estudios que buscan actualizar las tendencias del mercado.

**13.** No se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, canal de televisión o distribuidora de cualquier tipo.

**14.** El Concurso Ideatoon se desarrolla en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará en Cuernavaca del 1 al 5 de septiembre de 2020. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la

biblia), **recibirán un pase Feria General del Festival**, para acceder a las proyecciones, así como a los contenidos, conferencias y actividades de la Feria que corresponden a dicha acreditación, con las siguientes consideraciones:

- Si así lo desea, el participante podrá canjear su pase por uno superior (Foro un día, Foro General o Mercado) pagando la diferencia de costos.
- La fecha límite para solicitar esta acreditación es el 10 de agosto de 2020. **Si el participante no lo solicita antes de esa fecha, el beneficio se perderá.**
- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.
- Si se trata de un proyecto que había participado en ediciones anteriores de Ideatoon en los que no había sido seleccionados, no pueden ser acreedores de este beneficio, tal como se explicó en el punto 08.
- **Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a los proyectos que no cuenten con la calidad mínima respecto al estándar del resto de los proyectos presentados.**

**15.** Adicionalmente, durante el festival los proyectos no seleccionados podrán recibir retroalimentación personalizada en una sesión con un mentor internacional.

- Considera que se trata de sesiones uno a uno, y lo más probable es que sean en inglés.
- Los interesados en participar deberán enviar una solicitud, de acuerdo a un formato y mecánica que se dará a conocer a más tardar la primera semana de agosto de 2020, a través de correo electrónico y las redes sociales de Pixelatl.
- Para garantizar el tiempo y la calidad de las sesiones, estas serán programadas en un horario preestablecido, **y de acuerdo al orden de llegada de las solicitudes**, hasta que se cubra el cupo disponible de acuerdo al tiempo disponible de los mentores participantes.

**16.** Los criterios de selección para pasar a la segunda etapa del concurso, son los siguientes:

- **La idea:** Es el principal criterio. Debe tratarse de una idea atractiva y susceptible a comercializarse internacionalmente.
- **Personajes:** Qué tan entrañables son.
- **La historia:** Su potencial para despertar y mantener el interés de la audiencia.
- **El arte de la serie:** Propuesta visual consistente y memorable.
- **Potencial de nuevas temporadas:** Que cuente con personajes y situaciones que permitan la longevidad de la serie (se evaluará la posibilidad de explorar múltiples temas o circunstancias).

El criterio más importante es el primero de los mencionados (la potencial viabilidad de mercado del proyecto). El resto de los elementos evaluados se considerarán en función de ese criterio principal.

# PROYECTOS SELECCIONADOS Y BOOT CAMP IDEATOON

**17.** Un panel internacional seleccionará al menos 20 proyectos para participar sin costo en el **Boot Camp Ideatoon**: un congreso de tres días que se realizará a finales de mayo con la participación de asesores y mentores internacionales, que revisarán y retroalimentarán los proyectos para que puedan mejorarse antes del Pitch Ideatoon, y **que seleccionarán a los finalistas**. El evento tendrá también algunas clases maestras impartidas por personalidades internacionales y no tendrá ningún costo para **un representante de cada proyecto seleccionado**.

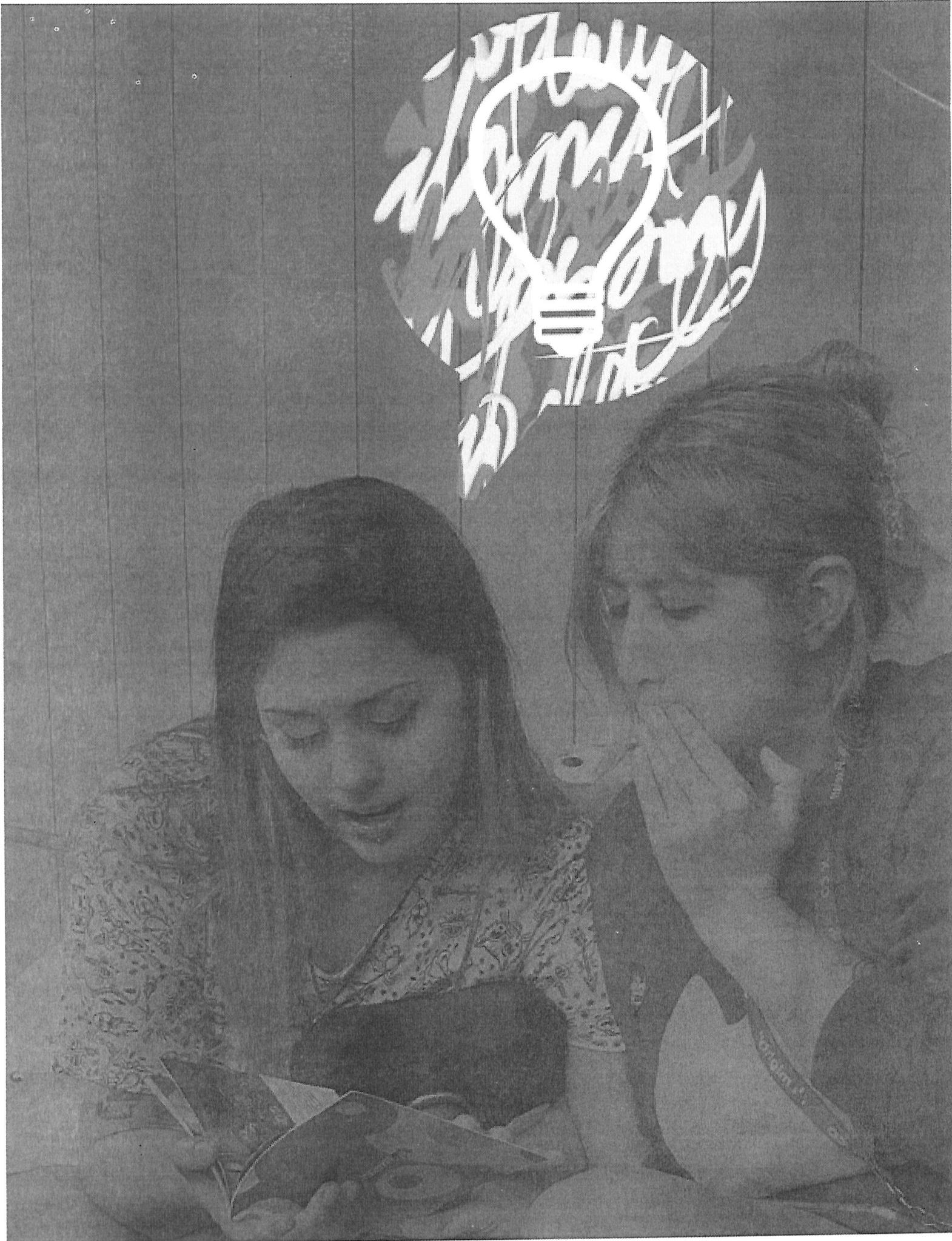
**18.** A más tardar el martes 5 de mayo, a través de las redes sociales de Pixelatl, se anunciarán los proyectos seleccionados para el Boot Camp Ideatoon.

- Tal como se mencionó, la participación es completamente gratuita para un participante por proyecto: incluye el acceso a las actividades y sesiones de asesoría, así como el alojamiento durante el evento, 2 comidas y 2 cenas (no incluye bebidas ni traslados).
- En el caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Boot Camp. Si algún otro autor desea también participar, podrá hacerlo cubriendo un costo de \$500 dólares (que incluye la estancia, las comidas y el acceso a las actividades). El autor debe de escribir a [info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com) solicitando su acreditación adicional. Este pago no le dará derecho a presentar un proyecto distinto que el seleccionado.

**19. El único documento que podrá mostrarse durante el Boot Camp es la biblia del proyecto** inscrito al concurso. El jurado seleccionará a los finalistas a partir de la revisión sólo de ese documento.

- El objetivo es evaluar las ideas en sí mismas, emparejando las circunstancias de los diversos creadores participantes.
- Por ello, durante el Boot Camp Ideatoon **no podrán mostrarse pruebas de animación ni videos promocionales**, ni ningún otro material que no sea la biblia enviada.

**20** Es indispensable la participación en el Boot Camp para aspirar al premio Ideatoon 2020, toda vez que durante el congreso los asesores internacionales seleccionarán a los proyectos finalistas.



# PROYECTOS FINALISTAS

**21.** Al finalizar el Boot Camp Ideatoon, se anunciarán los proyectos finalistas del concurso Ideatoon 2020.

- Habrá un mínimo de **diez proyectos finalistas**, pero el número puede aumentar si hay más proyectos con los mismos estándares de calidad entre los seleccionados.
- Los proyectos finalistas deberán enviar en PNG o PSD con transparencia, con medidas mínimas de 2,000 píxeles en el lado más pequeño; o bien en archivos vectoriales en formato .AI o .EPS los siguientes materiales:
  - Personajes principales sobre fondo transparente.
  - Dos imágenes del arte de la serie (de preferencia, dos fotogramas completamente terminados).
  - El logotipo de la serie y/o la imagen del nombre diseñado tal como aparece en la biblia del proyecto
  - En caso de que para la segunda etapa del concurso cuenten con el apoyo de algún estudio (tal como se explica más adelante), deberán enviar también el Logotipo del Estudio.
- Este material se usará para la elaboración del catálogo del Festival e Ideatoon, así como para difundir los proyectos en las redes sociales y las páginas web de Pixelatl. Dichos materiales se utilizarán sólo con fines de promoción de los proyectos y del concurso, y sólo en los medios descritos en este punto.
- Como las series probablemente tengan cambios después del Boot Camp Ideatoon, la fecha límite para el envío de estos materiales se extenderá hasta el 15 de junio de 2020.

**22.** Tras el Boot Camp, los proyecto finalistas tendrán oportunidad de hacer **todos los ajustes que consideren necesarios**, de acuerdo con la retroalimentación recibida, así como avanzar tanto como deseen en el desarrollo de la serie.

- Los finalistas podrán desarrollar su propia estrategia de venta usando todas las herramientas y materiales que consideren necesario, tomando en cuenta lo aprendido en el Boot Camp. **Para el Pitch Ideatoon sí estará permitido el uso de pruebas de animación**, o cualquier otro video o herramienta que ayude a presentar y vender el proyecto.
- Se recomienda, a partir de este punto, buscar el respaldo de un estudio (si es que el o los creadores no cuentan con uno) o conformar un equipo creativo más amplio, para que avancen tanto como puedan en el desarrollo del proyecto.
- Es importante considerar que en una negociación, si es que buscas el apoyo de un estudio o de otros creadores, tendrás que estar dispuesto a compartir créditos (y de ser el caso, posibles ganancias). Para los creadores independientes que negocien apoyos y colaboraciones, es importante ser claros y, de ser posible, establecer y firmar un acuerdo de colaboración exhaustivo, para evitar posteriores controversias.
- En caso de empate, el criterio de selección para el proyecto ganador será el que esté más desarrollado, por lo que se sugiere avanzar más en arte, desarrollo de personajes, pruebas de animación, y guión del episodio piloto.

# PITCH IDEATOON

**23.** Para aspirar a ganar el concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en el Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics, a realizarse del 1 al 5 de septiembre en Cuernavaca Morelos.

- El mercado del Festival 2020 estará dividida en tres segmentos: Ideatoon, SecuenciArte y VMX. El pase Ideatoon que aquí se describe da acceso a todas las actividades del programa de Proyecciones, la Feria y el Foro por todo el Festival, así como a las actividades del mercado que corresponden al 1, 2 y 3 de septiembre, y al exclusivo Pitch Ideatoon (speed-meetings) con al menos 12 altos ejecutivos de estudios y cadenas internacionales.
- El mercado del festival consta de una serie de actividades exclusivas de vinculación, incluyendo briefings por parte de personalidades de la industria y encuentros de negocios –meetings y speed pitching– con productores y ejecutivos de canales de distribución internacionales, el acceso al exclusivo market lounge, y comidas y fiestas de networking con los invitados internacionales del Festival. El pase ideatoon descrito, da acceso a todo lo descrito los días 1 al 3 de septiembre, incluyendo dos comidas y dos fiestas con los invitados.
- El pase ideatoon no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero en este caso Pixelatl no se hará responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la estadía en Cuernavaca y la participación en el festival.
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que usará el pase Ideatoon. El resto de los autores podrán adquirir un pase Ideatoon adicional cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la “biblia” del proyecto, así como en los formularios en línea al momento de darlo de alta. **Este pase adicional no otorga el derecho de presentar en el Pitch Ideatoon un proyecto distinto al seleccionado como finalista.**
- Si algún concursante o participante en el mercado desea presentar un proyecto no seleccionado, o su reel o portafolio, tendrá la libertad de buscar reuniones o citas adicionales con los ejecutivos, productores y demás delegados asistentes al mercado, pero aunque Pixelatl contará con un servicio de match-making para ayudar a concertar reuniones, no puede garantizar que un ejecutivo o invitado en particular lo reciba.
- Si algún finalista desea participar en las actividades del mercado el resto de los días del Festival (es decir, el 4 y 5 de septiembre) incluyendo las comidas, cenas o fiestas con los invitados, además de las dinámicas de vinculación, podrá hacerlo cubriendo el costo respectivo.

**24.** La participación en el festival **es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2019**, toda vez que a partir de las presentaciones durante el **Pitch Ideatoon** (presentaciones breves uno a uno del participante con los ejecutivos internacionales), el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador.

- Durante el Pitch Ideatoon los participantes sólo podrán presentar el proyecto que ha sido seleccionado.
- Podrán utilizar todas las herramientas de venta que consideren, tomando en cuenta que se trata de un Speed Pitching, es decir: presentaciones cortas con cada uno de los ejecutivos por separado, pero de manera consecutiva. También se debe considerar el espacio: una serie de salitas o mesas colindantes, donde en cada una estará cada ejecutivo.
- El tiempo aproximado de presentación con cada ejecutivo, es de alrededor de cinco minutos, más otros cinco para recibir comentarios o responder dudas.

## PREMIOS

**25.** Todos los participantes en ideatoon recibirán los siguientes beneficios:

- a. Quienes completen su inscripción reciben un pasaporte Feria General para asistir al festival, con las consideraciones y restricciones descritas en el punto 14. Además, los no seleccionados podrán participar de las sesiones de retroalimentación descritas en el punto 15.
- b. Los seleccionados para la segunda etapa del concurso reciben además el acceso al Boot Camp ideatoon que se detalla en los puntos 17 y 18.
- c. Los finalistas recibirán, en lugar del pasaporte feria descrito en el inciso A, un pasaporte Ideatoon, con reuniones garantizadas con al menos 12 ejecutivos de *networks* internacionales, así como dinámicas de vinculación, comidas y cenas con los invitados y delegados, y acceso al exclusivo *lounge* ideatoon (tal como se detalla en el punto 23).

En Pixelatl creemos en el gran valor de estos premios por los contenidos que incluyen, y las posibilidades de *networking* que implican.

**26.** Adicionalmente, el ganador de la edición 2020 de Ideatoon, recibirá un premio que constará de dos partes:

- a. Una misión comercial a California, Estados Unidos, para recorrer tres estudios de Animación y mantener encuentros de negocios con productores de dichos estudios.
- b. Un apoyo económico de hasta \$ 100,000 pesos para producir 30 segundos animados de la propiedad intelectual (pueden ser los créditos o los primeros segundos a modo de prueba de animación)

## NOTAS:

### a. Sobre la Misión Comercial a California

- La misión comercial se realizará a finales de 2022, e incluye la agenda de trabajo (visitas a estudios y reuniones con ejecutivos).
- Adicionalmente incluye una aportación de \$15,000 pesos mexicanos en efectivo, para ayudar a cubrir gastos de avión y la estancia en California.
- En caso de tratarse de un proyecto de varios autores, éstos deberán elegir al representante que asistirá al evento.
- Es responsabilidad de los concursantes contar con un pasaporte vigente para el viaje así como de las visas respectivas. El premio no podrá ser transferido a alguna persona distinta de los autores del proyecto (que deberán haber sido mencionados desde el primer envío de la biblia de la serie).
- En caso de que ningún representante del proyecto ganador pueda asistir, Pixelatl se reserva la posibilidad de transferir este premio a algún otro proyecto o cancelarlo.

### b. Sobre el incentivo económico:

- El premio sólo podrá aplicarse para la realización de la prueba de animación, teaser animado o introducción (créditos) de la serie.
- En caso de que el proyecto ya cuente con ese material, deberá utilizarse para hacer un promocional o algunos segundos adicionales de la serie, de manera que se produzca nuevo material que le sirva al creador en su estrategia de venta.
- Para asegurar que se aplique efectivamente a estos rubros, el premio será entregado contra entrega del nuevo material, a partir del primer trimestre de 2021.
- Para promover la propiedad intelectual, el nuevo material animado se presentará en las redes sociales de Pixelatl.
- Los derechos de autor y de explotación comercial de la serie pertenecerán en todo momento a los autores del proyecto.

**27.** El jurado tendrá la libertad de hacer menciones especiales a proyectos destacados, así como a otorgar premios adicionales patrocinados para asistir a mercados como Ventana Sur en Argentina o Cartoon Connection en Quebec que, de ser el caso, serán anunciados por las redes sociales de Pixelatl.

**28.** En caso de que no se cuente con ningún proyecto con la calidad suficiente para otorgar el primer premio Ideatoon 2020, podrá declararse desierto.

**29.** Los miembros del jurado se darán a conocer el 5 de septiembre de 2020 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y en Pixelatl.com los días subsecuentes. **La decisión del jurado será inapelable.**



# EL CATÁLOGO Y CONTRAPRESTACIONES

Este apartado sólo aplica a los proyectos finalistas.

**30.** Todos los proyectos finalistas formarán parte de un catálogo que se entregará a los ejecutivos internacionales que asistan al mercado del festival, y que posteriormente se presentará al menos en dos mercados internacionales de animación, entre octubre de 2020 y agosto de 2021, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

**31.** Con el fin de fondear ediciones posteriores del Concurso Ideatoon y fomentar el valor de la corresponsabilidad de la comunidad creativa mexicana, los proyectos finalistas de la edición 2020 deberán firmar un contrato en el que se comprometan a pagar, como contraprestación por los servicios de promoción de su proyecto, el 6% de los recursos obtenidos por la venta o financiación del mismo, siempre que dicha venta o financiación ocurra en los plazos previstos por el concurso.

- El contrato se refiere sólo a los tratos que puedan cerrarse en torno a los proyectos que están concursando: si los animadores o estudios logran acuerdos en torno a otros proyectos, o contratos para prestar sus servicios con algún distribuidor o canal internacional, éstos no causarán comisión alguna, aun cuando hayan sucedido durante el mercado del festival.
- El contrato se refiere sólo al recurso que el estudio pueda obtener por la financiación del piloto y/o la primera temporada del proyecto seleccionado, o bien por la compra de la propiedad intelectual (sea ésta referente al proyecto completo o alguno de sus componentes, como la historia, personajes o el arte del mismo).
- Si en las negociaciones se establecen regalías posteriores por la explotación de propiedad intelectual, éstas no serán gravadas en ningún sentido, quedando los derechos de explotación posteriores en propiedad de los autores de los proyectos y los productores o distribuidores con los que hayan alcanzado algún convenio.
- El contrato tendrá vigencia hasta el 31 de agosto de 2022. Una vez transcurrido el plazo, el proyecto podrá ser vendido por el estudio sin que por ello se cause alguna comisión para Ideatoon. No obstante, los autores también estarán en libertad de extender la vigencia del contrato si así lo desean, o contratar servicios adicionales de consultoría, asesoría o promoción, que en su momento podrán ser ofertados por Pixelatl.
- Los participantes, aún si son seleccionados, siempre tendrán la libertad de no firmar el contrato, y de cualquier manera tendrán derecho a participar gratuitamente de las actividades del pasaporte Feria a las que tendrán derecho todos los proyectos no seleccionados.

## **CONSIDERACIONES ADICIONALES**

**32.** Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos, para proteger sus derechos, el registro de su obra antes de remitirla. En el caso de México, el proceso es muy sencillo de realizarse en el Instituto Nacional del Derecho de Autor: los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en [www.indautor.gob.mx](http://www.indautor.gob.mx). En el caso de participantes internacionales, es importante contar con los registros de autor equivalentes ante el órgano equivalente en su respectivo país.

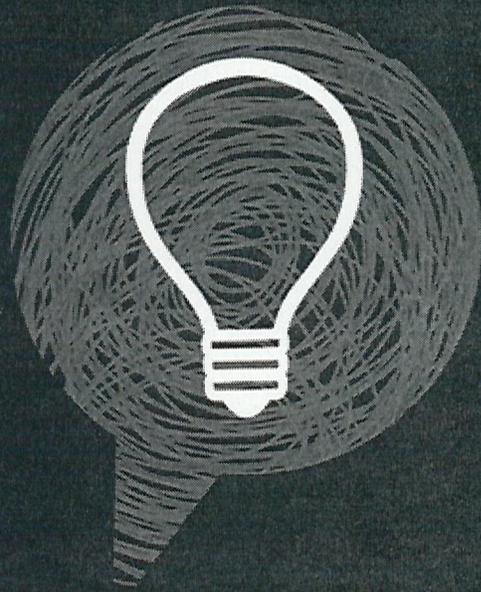
**33.** Si el proyecto que participó en Ideatoon logra obtener un acuerdo comercial y se produce para ser exhibido, el autor se compromete a incluir el crédito en pantalla en el espacio de agradecimientos a "Pixelatl - Ideatoon.

**34.** La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

**35.** Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos multimedia tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o coproducción en beneficio de toda la industria latinoamericana. Sin embargo, los participantes en el concurso entienden y aceptan que Pixelatl en ningún modo puede garantizar que alguno de los proyectos participantes logre cerrar un trato durante el Festival Pixelatl, las actividades del concurso ideatoon, o durante los esfuerzos de promoción posteriores en mercados internacionales donde se presentarán, y excluyen a Pixelatl de toda responsabilidad por no lograrlo.

**36.** Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl e informada a todos los participantes a través del portal y por correo electrónico.

Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a:  
**[info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com)**



Pixelatl



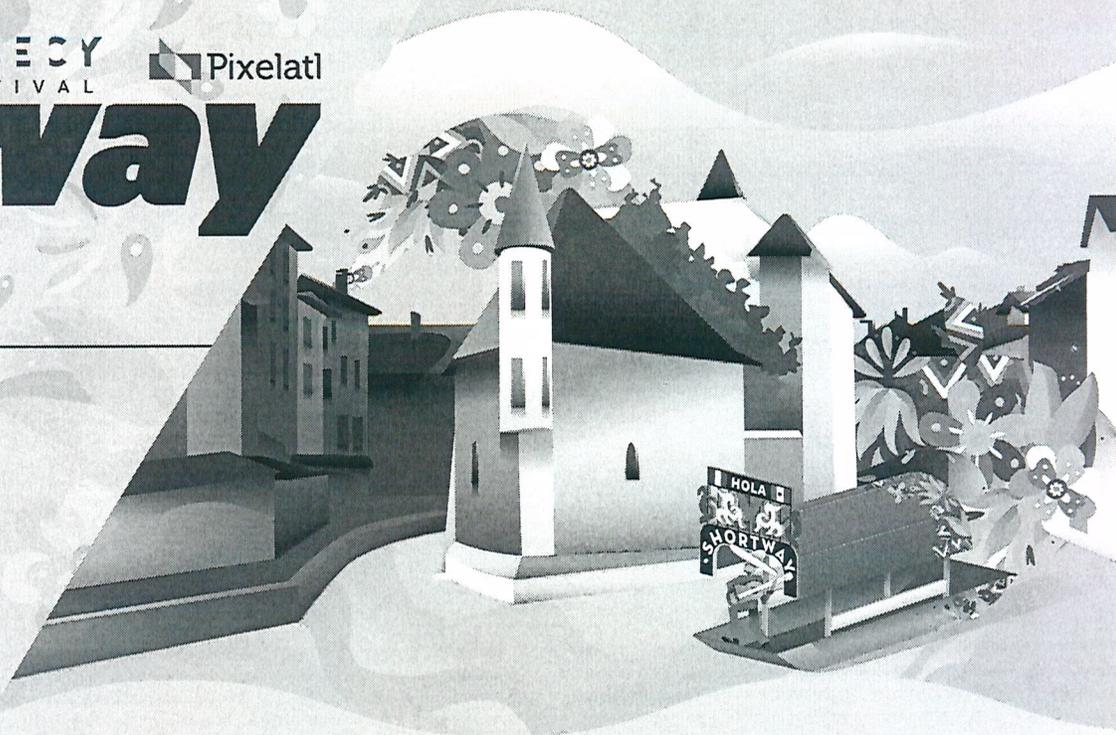
CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA

ANNECY  
FESTIVAL

Pixelatl

# Short **Way**

ANIMATION  
DU MONDE



## El camino del cortometraje

Short Way es una estrategia de formación y vinculación para los artistas latinoamericanos, que busca proyectos de cortometraje animado de corte autoral, con visiones artísticas particulares, como un mecanismo de promoción y articulación de los creadores participantes con productores y artistas de todo el mundo.

El eje articulador de la estrategia es un concurso de proyectos de corto animado en el que pueden participar creadores de Latinoamérica, privilegiando visiones artísticas que normalmente no tienen apoyo de las cadenas de televisión o productoras de cine. La estrategia incluye un Bootcamp con al menos 10 proyectos seleccionados a realizarse en México a principios de 2020, así como la presentación del proyecto ganador en el Festival de Annecy 2020.

El objetivo último de este programa es que el proyecto ganador pueda desarrollarse y producirse, teniendo además presentaciones de trabajo en proceso y su estreno en Pixelatl 2021.

To see this call in English go to: <http://bit.ly/Px19-SW-eng>

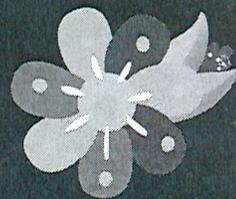
### Fechas clave

**Cierre de Convocatoria:**  
18 de diciembre de 2019

**Anuncio de Seleccionados:**  
20 de enero de 2020

**Realización de Bootcamp (México):**  
10 al 13 de marzo 2020

**Presentación del ganador (Francia):**  
15 al 20 de junio 2020



Es importante que revises completas las bases del concurso, pues tiene muchos elementos que debes considerar al participar.

# Bases de participación

## A. De los participantes y la inscripción

**01.** Podrán participar proyectos de cortometraje animado, elaborados por animadores, ilustradores, realizadores, directores, guionistas, productores, estudiantes o creativos, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de algún país latinoamericano.

**IMPORTANTE:** Aunque el proyecto puede integrar varios colaboradores, el objetivo de la estrategia es ayudar en la proyección y vinculación de creadores independientes, por lo que será el director del proyecto quien recibirá los premios y apoyos respectivos. No se admitirán proyectos de estudios constituidos.

**02.** Un mismo participante puede inscribir hasta cuatro proyectos distintos. Sin embargo, no es factor de decisión el número de proyectos enviados ni la trayectoria del participante: se seleccionarán los mejores proyectos sin importar quién los haya creado.

**03.** Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de \$500 pesos mexicanos, o bien \$25 dólares norteamericanos por cada proyecto que inscriban.

**04.** Para inscribir un proyecto, los interesados deben llenar correctamente y remitir el formulario ubicado en <http://convocatoriaspixelatl.com/shortway>, donde deberán incluir en los campos respectivos los datos básicos, argumento o sinopsis de hasta dos cuartillas, así como la pitch bible (biblia para pitch) de cada proyecto, y donde podrán hacer los pagos respectivos.

- La biblia para pitch tendrá que incluir, al menos: Título del proyecto, Logline, Sinopsis breve (máximo diez líneas), Ficha técnica (técnica de animación, duración, target, género), visión del director (máximo media cuartilla) y bocetos y/o muestras del arte del cortometraje y sus personajes.

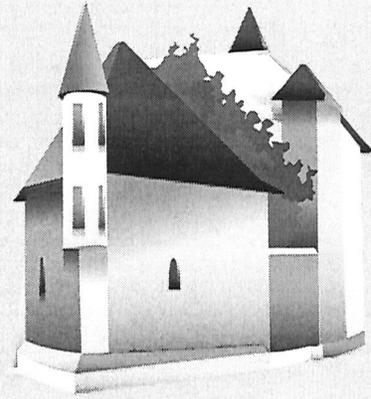
- El documento "argumento o sinopsis" debe contener el resumen de lo que se verá en pantalla, y no podrá exceder las dos cuartillas.

- Para que puedan ser revisados por el panel internacional que seleccionará los proyectos que pasarán a la siguiente fase, ambos documentos deberán estar en inglés y en formato PDF, y no podrán pesar más de 15 megas, Importante: Una vez realizado el pago no se admiten devoluciones.

**05.** El límite para la inscripción será el miércoles 18 de diciembre de 2019 a las 23:59 horas hora central de México (GMT-5).

## B. Proyectos seleccionados y Bootcamp Shortway

**06.** Un panel internacional seleccionará al menos 10



proyectos para participar sin costo en un Bootcamp: un congreso de dos días que se realizará a finales de febrero con la participación de artistas, asesores y mentores internacionales, que revisarán y retroalimentarán los proyectos, y que seleccionarán a los finalistas.

El evento tendrá también algunas clases maestras impartidos por personalidades internacionales, y no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado.

**07.** A más tardar el lunes 20 de enero, a través de las redes sociales de Pixelatl, se anunciarán los proyectos seleccionados para el Bootcamp Shortway.

- Tal como se mencionó, la participación es completamente gratuita para un participante por proyecto: incluye el acceso a las actividades y sesiones de asesoría, así como el alojamiento durante el evento, 2 comidas y 2 cenas (no incluye bebidas ni traslados).

- En el caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Bootcamp. Si algún otro autor desea también participar, podrá hacerlo cubriendo un costo de \$500 dólares (que incluye la estancia, las comidas y el acceso a las actividades). El autor debe de escribir a [info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com) solicitando su acreditación adicional. Este pago no le dará derecho a presentar un proyecto distinto que el seleccionado.

**08.** Es indispensable la participación en el Bootcamp para aspirar al primer premio, toda vez que durante el congreso los asesores internacionales seleccionarán al proyecto ganador.

## C. El proyecto ganador

**09.** Al finalizar el Bootcamp Shortway, se anunciará el proyecto ganador del concurso. Una vez realizado el anuncio de manera presencial durante el evento, éste se comunicará a través de las redes sociales de Pixelatl y Anney.

**10.** Los proyectos finalistas se presentarán públicamente en la sección Animation Du Monde, del Mercado Internacional del Festival de Animación de Anney 2020, a realizarse del 5 al 10 de junio.

- Para apoyar su participación en el festival, cada proyecto finalista recibirá una acreditación MIFA para una persona (con valor de entre 430 y 630

Euros), así como un apoyo de \$1000 dólares para el viaje.

11. El objetivo de la presentación en Annecy, es encontrar socios para la producción del cortometraje, entre los asistentes al pitch, productores y/o dueños de estudios, que acudirán específicamente para ello.

12. Además, el proyecto recibirá un viaje a México para participar como invitado en el Festival Pixelatl 2020, presentando su proyecto como trabajo en proceso dentro del foro de la Feria del Festival, así como en las reuniones con productores del mercado.

- El premio incluye una acreditación Market para todo el festival Pixelatl 2020 (con valor de 700 dólares), así como la estancia de 2 noches. No incluye traslados en avión ni noches adicionales.

- Este premio es independiente a la posibilidad de encontrar o no un socio interesado en producir el proyecto durante el Pitch en MIFA.

13. En caso de que no se cuente con ningún proyecto con la calidad suficiente, el primer lugar podrá declararse desierto. La decisión del jurado será inapelable.

#### D. Consideraciones adicionales

14. Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos, para proteger sus derechos, el registro de su obra antes de remitirla. En el caso de México, el proceso es

muy sencillo de realizarse en el Instituto Nacional del Derecho de Autor: los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en [www.indautor.gob.mx](http://www.indautor.gob.mx). En el caso de participantes internacionales, es importante contar con los registros de autor equivalentes ante el órgano equivalente en su respectivo país.

15. Shortway es un esfuerzo para que los creadores latinoamericanos tengan nuevas vías para presentarse y proyectarse globalmente ante productores y artistas de la comunidad internacional de la industria de la animación. Y específicamente busca que los mejores proyectos puedan encontrar socios para realizarse, ya sea en figura de coproducción y/o residencia artística del creador en el estudio en Francia, específicamente durante su presentación en la sección Animation du Monde del Festival de Annecy, mencionada en el punto 13.

Sin embargo, los participantes entienden y aceptan que ni Pixelatl ni Annecy Festival pueden garantizar que alguno de los productores decida invertir en los proyectos, y excluyen tanto a Pixelatl como a Annecy Festival de toda responsabilidad al respecto.

No obstante, aun cuando no se cerrara ningún acuerdo de producción, creemos en el gran valor que aporta este proceso, no sólo por los contenidos formativos y el fogeo que se implica tanto en el Bootcamp Shortway como en Animation du Monde, sino sobre todo por las posibilidades de networking que implican y la proyección internacional de los creadores.

16. Si alguno de los proyectos finalistas lograra obtener un acuerdo comercial y se produce para ser exhibido, el autor se compromete a incluir el crédito en pantalla a Shortway, Pixelatl y Annecy Festival.

17. La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

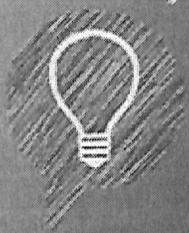
18. Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por los organizadores e informada a todos los participantes por correo electrónico.

Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a: [info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com)

ANNECY  
FESTIVAL

çİÇLİÇ  
CENTRE VAL DE LOIRE





# HORARIO BOOTCAMP 2020

\* Esta versión del programa ya incluye el ajuste de último momento para incorporar la actividad adicional del jueves 25 "Programa de Desarrollo CN"

## Martes 23

## Miércoles 24

## Jueves 25

## Viernes 26

09:30

10:00

10:30

11:00

11:30

12:00

12:30

13:00

13:30

14:00

14:30

15:00

15:30

16:00

16:30

17:00

17:30

18:00

18:30

19:00

19:30

Hola, yo soy...

Mentors 01  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

Pitching Practice  
Workshop

Show and Tell

Mentors 02  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

PANEL  
La ruta de los  
mercados

Executive Q&A  
Cartoon Network LA

CONFERENCIA:  
De Tijuana a Netflix  
con corazón

Mentors 03  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

Mentors 04  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

Programa de  
Desarrollo de CN

CONFERENCIA:  
Head of Story

Show and Tell 2

CONFERENCIA:  
Audiences and  
markets

Mentors 05  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

Mentors 06  
(Sesiones de asesoría  
uno a uno)

Executive Q&A  
Disney Animation

Clausura y  
siguientes pasos



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco

Pixelatl  
idea TOON 2020



|              |   |  |  |            |         |  |   |   |       |          |   |                         |  |
|--------------|---|--|--|------------|---------|--|---|---|-------|----------|---|-------------------------|--|
| Actividad 22 | 02-01 Convenio de colaboración para la del fideicomiso ciudad creativa digital por parte de la Agencia de la estructura personal del fideicomiso  | Número de eventos                                    | Número de eventos                                    | eficiencia | gestión | (Cobertura de eventos (Realizado)/ Cobertura de eventos (Programado)) *100   | 1 | 1 | Anual | evento   | 1 | portal de transparencia | Colabora el convenio de colaboración entre ambos organismos  |
| Componente 3 | 03 Programa de Promoción de actividades   | Programas de promoción                               | Programas de promoción                               | eficiencia | gestión | (Número de programas para promoción (Realizado)/ Número de programas para promocionar (Programado)) *100               | 1 | 1 | Anual | programa | 1 | portal de transparencia | Acaban los intereses en la industria creativa y digital a las promociones                                      |
| Actividad E1 | 02-01 Cantidad de participación en las eventos nacionales e internacionales para la promoción de ciudad creativa digital  | Total de viajes de promoción                         | Total de viajes de promoción                         | eficiencia | gestión | (Eventos locales y nacionales (Realizado)/ Eventos locales y nacionales (Programado)) *100                             | 1 | 1 | Anual | evento   | 1 | portal de transparencia | Se realizan actividades y viajes al interior del país para promocionar   |
| Actividad E2 | 02-02 Participación en convenciones, congresos, conferencias, congresos de colaboración y de promoción de manera empujante mas no limitada para la promoción de las industrias creativas y digitales del estado | Total de eventos con participación                   | Total de eventos con participación                   | eficiencia | gestión | (Participación en eventos de promoción (Realizado)/ Participación en eventos de promoción (Programado)) *100           | 1 | 1 | Anual | evento   | 1 | portal de transparencia | Se realizan convenciones, congresos y demás eventos para promocionar ciudad creativa digital                   |
| Componente 4 | 04 Centro de Inversiones en General   | Total de industrias creativas                        | Total de industrias creativas                        | eficiencia | gestión | (Total de industrias del sector tecnológico (Realizado)/ Total de industrias del sector tecnológico (Programado)) *100 | 1 | 1 | Anual | gestión  | 1 | portal de transparencia | Las industrias tecnológicas y creativas crecieron los negocios en ciudad creativa digital                      |
| Actividad E4 | 04-01 Realizar concursos y convocatorias de cooperación estratégica para incentivar inversiones que el desarrollo de las industrias creativas y digitales del estado se plase                                   | Total de contratos celebrados con inversionistas     | Total de contratos celebrados con inversionistas     | eficiencia | gestión | (Total de contratos celebrados (Realizado)/ Total de contratos celebrados (Programado)) *100                           | 1 | 1 | Anual | contrato | 1 | portal de transparencia | Diversos inversionistas acudir a solicitar espacios en el primer ejemplo                                       |
| Actividad E4 | 04-02 Colaborar con el fideicomiso ciudad creativa digital para el desarrollo del plan maestro  | Total de operaciones realizadas en el primer ejemplo | Total de operaciones realizadas en el primer ejemplo | eficiencia | gestión | (Total de operaciones realizadas (Realizado)/ Total de operaciones realizadas (Programado)) *100                       | 1 | 1 | Anual | proceso  | 1 | portal de transparencia | Proveedores acudir con los pedidos mas competitivos del mercado para servicios necesarios en el primer ejemplo |