



**ACTA DE LA SESIÓN ORDINARIA 08/2020
DE LA JUNTA DE GOBIERNO DE LA
AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS
CREATIVAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO**

30 DE NOVIEMBRE DE 2020

Sita en calle Independencia número 55, en la Colonia Centro de Guadalajara, Jalisco, el día **30 de noviembre de 2020**, siendo las **13:00 trece horas**, dio inicio la Sesión Ordinaria 08/2020 de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, habiendo sido convocados previamente sus miembros, por lo que se levanta la presente Acta para constancia y demás efectos conducentes.

Preside la sesión el Mtro. Alfonso Pompa Padilla, en representación del Ing. Enrique Alfaro Ramírez, C. Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco, como Presidente de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco; quien agradeciendo la participación de los asistentes, da la bienvenida tanto a los miembros que se encuentran presentes así como a aquellos que asisten vía remota, atendiendo a las recomendaciones y lineamientos que han emitido las autoridades del Gobierno del Estado de Jalisco en relación a la pandemia por el Covid-19, por lo que se convocó a esta sesión ofreciendo la posibilidad de asistir de manera presencial, en cuyo caso menciona se tomaron todas las medidas de precaución posibles, así como la posibilidad de la asistencia remota a través de la plataforma digital "Zoom" informando además que, para todos los efectos legales conducentes, la presente sesión será grabada y que, el acta que se levanta en virtud de su celebración será circulada posteriormente a aquellos que asisten por esta vía remota, para su firma.

Solicita, además, para cada uno de los puntos que se someta a aprobación, manifiesten de forma expresa los miembros integrantes de esta Junta de Gobierno con derecho a voto que asisten de manera tanto presencial como remota, la decisión de su voto, para efecto de realizar el recuento de los mismos.

Dicho lo anterior, el Presidente solicita al Secretario Técnico, Licenciado Antonio Salazar Gómez, que proceda a nombrar la asistencia de los miembros que participan en esta sesión y, una vez declarado quorum legal, proceda al desahogo de los temas del orden del día:

1. LISTA DE ASISTENCIA, VERIFICACIÓN DE QUÓRUM Y EN SU CASO, INSTALACIÓN DE LA SESIÓN.



Haciendo uso de la voz, el Lic. Antonio Salazar Gómez, Director General de la Agencia, procede a nombrar lista de asistencia, iniciando con la mención de aquellos miembros que asisten de manera presencial, haciendo constar que se encuentran presentes los siguientes miembros integrantes de la Junta de Gobierno:

	NOMBRE	DEPENDENCIA O ENTIDAD QUE REPRESENTA	MIEMBRO TITULAR O SUPLENTE
1.	Mtro. Alfonso Pompa Padilla.	Gobierno del Poder Ejecutivo del Estado de Jalisco	Titular
2.	Lic. Antonio Salazar Gómez.	Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales	Titular

Acto continuo, solicita a los integrantes conectados a la sesión vía remota, que manifiesten su nombre y organismo que representan, por lo que se hace constar que asisten a través de la plataforma digital mencionada, los siguientes:

	NOMBRE	DEPENDENCIA O ENTIDAD QUE REPRESENTA	MIEMBRO TITULAR O SUPLENTE
1.	Mtro. Erik Daniel Tapia Ibarra.	Presidencia Municipio de Guadalajara	Titular
2.	Lic. Joaquín Camacho Michel.	Secretaría de la Hacienda Pública del Gobierno Estado de Jalisco	Suplente
3.	Lic. Rosío Calzada Cárdenas.	Jefatura de Gabinete del Estado de Jalisco	Suplente
4.	Lic. Montserrat López Gutiérrez.	Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco	Suplente
5.	Lic. Ricardo Benjamín de Aquino Medina.	Contraloría del Estado de Jalisco	Suplente
6.	Lic. Marissa Espinoza Ruíz.	Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología del Estado de Jalisco	Suplente
7.	Lic. Efrén Díaz Castellero.	Secretaría de Desarrollo Económico del Estado de Jalisco	Suplente

Se hace constar que se cuenta además con la presencia de los señores Rodrigo Gabriel Arias Salles, Director de Promoción y Desarrollo de Proyectos, la Lic. Leticia



Orozco Rubio, Directora Administrativa, la Lic. Silvia Fabiola Madera Cabrera, Directora de Mantenimiento y la Lic. Celia Guadalupe Mondragón Rodríguez, Directora de Procedimientos Legales, todos los anteriores de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

Una vez pasada la lista de asistencia y, para efectos de manifestar la existencia de quorum legal para declarar legalmente instalada la presente sesión, al estar presentes en esta primera convocatoria 02 miembros de la Junta de Gobierno, de manera presencial y 07 siete miembros de manera remota, se considera la presencia en total de 09 nueve miembros de la Junta de Gobierno, de los cuales 07 siete tienen derecho a voto, lo que representa la mayoría de los integrantes con derecho a voto, por lo que conforme al artículo 8 de la Ley Orgánica de la Agencia y la fracción III del artículo 6 de su Reglamento Interno, se hace constar la existencia de quórum requerido para considerar la presente Sesión legalmente instalada.

ACUERDO PUNTO 1. Se hace constar que se cuenta con la presencia de 09 nueve miembros de la Junta de Gobierno, de los cuales 07 siete cuentan con derecho a voto, lo que representa la mayoría de los integrantes con derecho a voto, por lo que conforme al artículo 8 de la Ley Orgánica de la Agencia y la fracción III del artículo 6 de su Reglamento Interno, se declara la existencia de quórum para considerar legalmente instalada la presente Sesión.

2. PRESENTACIÓN Y, EN SU CASO, APROBACIÓN DEL ORDEN DEL DÍA.

Derivado de las facultades de la Junta de Gobierno, como órgano máximo de este organismo, conferidas a éste en su Ley Orgánica y su Reglamento Interno, en uso de la voz el Lic. Antonio Salazar Gómez, procedió a dar lectura al Orden del Día que se propone abordar en el desarrollo de esta sesión, solicitando la aprobación de los miembros para modificar el Orden del Día que fue remitido en la convocatoria que se presentó previamente en términos de los estatutos del organismo, para quedar como sigue:

ORDEN DEL DÍA

1. Lista de asistencia, verificación de quórum y en su caso, instalación de la Sesión;
2. Presentación y, en su caso, aprobación del Orden del Día;
3. Presentación e Informe de Avances del Festival *Sublime Jalisco 2020 Virtual Edition*;



4. Propuesta y, en su caso, autorización para desarrollar y ejecutar un Programa de Apoyo al Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, en colaboración con el H. Ayuntamiento de Guadalajara y el Fideicomiso Maestro Ciudad Creativa Digital;
5. Presentación y, en su caso, autorización para realizar una adecuación al Presupuesto 2020 de esta Agencia;
6. Propuesta y, en su caso, autorización para llevar a cabo la Producción Audiovisual para la Promoción del Sector Creativo de Jalisco (FORO CCD);
7. Asuntos Varios;
8. Clausura de la sesión, elaboración, lectura y firma del acta correspondiente.

Propuesto el Orden del Día en los términos señalados, el Licenciado Antonio Salazar solicitó la votación para la autorización del Orden del Día como se manifiesta en el presente punto, con las modificaciones propuestas, aprobándose éste en **votación directa por unanimidad de los miembros** de la Junta de Gobierno de esta Agencia.

ACUERDO PUNTO 2. En votación directa se aprueba y ratifica por unanimidad de votos de los miembros de la Junta de Gobierno de la Agencia, el Orden del Día de la presente Sesión Ordinaria 08/2020, en los términos antes expuestos.

En consecuencia, una vez declarada legalmente instalada la presente sesión ordinaria y aprobado el Orden del Día, continuando con el uso de la voz, el Lic. Antonio Salazar Gómez, Secretario Técnico de esta Junta de Gobierno y Director General de la Agencia, procede al desahogo de los siguientes puntos:

3. PRESENTACIÓN E INFORME DE AVANCES DEL FESTIVAL SUBLIME JALISCO 2020 VIRTUAL EDITION.

Para abordar el presente punto del orden del día, el Lic. Antonio Salazar, menciona que en la sesión anterior de esta Junta de Gobierno se aprobó el presupuesto y tuvieron como invitado a Gabriel Torres Espinoza, Presidente de la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas, quien presentó lo que sería este evento de Sublime Jalisco en su tercera edición, por lo cual les confirma que mencionado evento se llevara a cabo el 8, 9 y 10 de diciembre y que es un proyecto en colaboración con La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

Manifiesta, además, que este es un encuentro internacional de negocios con el fin de fortalecer las Industrias Creativas orientadas a lo audiovisual y el entretenimiento



dirigido a profesionales que buscan producir y desarrollar contenidos que imparten a las nuevas generaciones, las actividades que agrupa este evento son dirigidas a representantes de estudios constituidos, empresas creativas, estudiantes, comunidades del sector creativo y de entretenimiento.

El Secretario Técnico menciona que principalmente son empresas internacionales las invitadas para participar con algunos de sus directivos impartiendo conferencias durante los 3 días.

Explica también que este será un evento gratuito y que para las Masterclass, las empresas más importantes se presentarán el martes 8 y miércoles 9 de diciembre, resaltando que de las empresas más conocidas y que más levantan expectativas se encuentra Netflix. También comenta que habrá mesas de diálogo donde se platicará sobre el crecimiento de este importante sector estratégico.

Expuesto lo anterior, informa también a los miembros que se solicitó un patrocinio para que el evento se difundiera en diferentes revistas especializadas como AWN, Cartoon Brew, Latam Cinema y Animation Magazine.

Una vez expuesto el presente punto del orden del día, se emite el siguiente:

ACUERDO PUNTO 3. Los miembros de la Junta de Gobierno de esta Agencia se dan por enterados del estatus y seguimiento del Festival *SUBLIME JALISCO 2020* en su edición virtual que se realiza a través de un convenio de colaboración con la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas, acuerdo aprobado en la sesión anterior que celebró este cuerpo colegiado.

4. PROPUESTA Y, EN SU CASO, AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLAR Y EJECUTAR UN PROGRAMA DE APOYO AL EMPRENDIMIENTO DE ALTO IMPACTO EN INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES, EN COLABORACIÓN CON EL H. AYUNTAMIENTO DE GUADALAJARA Y EL FIDEICOMISO MAESTRO CIUDAD CREATIVA DIGITAL.

Continuando con el uso de la voz, el Licenciado Antonio Salazar comenta que el 13 de noviembre se recibió un oficio por parte del Presidente Municipal de Guadalajara, Ismael Del Toro Castro, en el que solicita la participación por medio de un convenio de colaboración con la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco y con el Fideicomiso Maestro Ciudad Creativa Digital, para implementar el diseño, desarrollo y ejecución de un Programa de Apoyo al Emprendimiento de alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, para el cual el Municipio de Guadalajara propone aportar la cantidad de hasta \$1,444,991.50 M. N. (un millón cuatrocientos cuarenta y cuatro mil novecientos noventa y un pesos 50/100 Moneda Nacional).

Continúa con un resumen de lo que sería el Programa de Apoyo al Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, comenta que el nombre



tentativo para dicho proyecto podría ser CCD-GDL-IMPULSA LABS 2020, platica un poco sobre los antecedentes de Guadalajara y Ciudad Creativa, el Ecosistema Creativo, el Objeto General, Objetos Específicos en donde resalta el punto 4, el cual considera un una primera fase la implementación y operación del programa de incubación/aceleración para 50 proyectos creativos de base tecnológica, basada en la metodología CCD-GDL Impulsa Labs.

Continúa explicando fase 1 del programa y comenta que en ésta se contempla la adecuación del espacio físico ya aprobado por el Comité Técnico del Fideicomiso, en el piso 3 de la Torre A del Primer Complejo Creativo, que constará de aproximadamente 432 m² denominado Creativity Hub, pero, lo que se propone aprobar en esta sesión sería el recurso para lo que sería la asistencia técnica, instalaciones de equipos y habilitar estos espacios del Creativity Hub.

El Presidente de la Junta de Gobierno, Alfonso Pompa Padilla, toma la palabra para reconocer que le parece excelente y comenta que la propia Dirección de Innovación tiene a su cargo programas de emprendimiento con alto contenidos de Innovación o de tecnología para que en un momento dado puedan estar participando en este proyecto.

Dicho lo anterior, el Secretario Técnico, Antonio Salazar Gómez, continua con el uso de la voz y menciona los mecanismos que se estarán implementando en la operación técnica del programa: A1, A2, A3, A4 y A5. Resalta que, el programa se implementará en un proceso de 9 meses y describe la metodología, resaltando como importante que el presupuesto que se utilizará, en caso de que los miembros de esta Junta de Gobierno aprueben el proyecto, es un presupuesto que se tiene en la Agencia del 2020, pero se está trabajando con el Secretario de la Hacienda para que pueda abarcar parte del 2021.

Una vez terminado el informe de lo que abarca el Proyecto, el Lic. Antonio Salazar Gómez, cede la palabra al Mtro. Erik Daniel Tapia Ibarra, representante de la Presidencia del Municipio de Guadalajara, quien haciendo uso de la voz les solicita el apoyo a los miembros para la autorización de este proyecto ya que es muy importante para el Gobierno de Guadalajara, impulsar toda esta Industria Creativa, fortalecer la candidatura de la ciudad en la UNESCO en este programa internacional que tiene que ver con todo los desarrollos creativos; menciona que, días atrás quedó autorizado por el Pleno del H. Ayuntamiento de Guadalajara, la aportación que se realizaría por hasta \$1,444,991.50 M. N. (un millón cuatrocientos cuarenta y cuatro mil novecientos noventa y un pesos 50/100 Moneda Nacional). Con el interés de poder cerrar cuanto antes las Reglas de Operación para poder detonar el inicio con cargo al Presupuesto 2020 y poderlo fortalecer si es necesario en la ejecución del 2021, el interés del Alcalde de Guadalajara ha estado continuamente en las diferentes reuniones de trabajo, sin embargo, por los temas de pandemia, hasta este momento se ha podido materializar. Por último, termina agradeciendo a los miembros de esta Junta de Gobierno por el apoyo.



Retomando el uso de la voz, el Licenciado Antonio Salazar Gómez, agradece al Mtro. Erik Daniel Tapia su participación y continúa con la presentación del presente punto, el cual, una vez que lo da por concluido, abre un espacio en caso de comentarios o dudas de los miembros y, no habiendo más intervenciones, el Lic. Antonio Salazar, solicita a los miembros de esta Junta de Gobierno, manifestar su voto para aprobar participación de la Agencia en el Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, impulsado por el H. Ayuntamiento de Guadalajara en los términos expuestos, emitiendo el siguiente:

ACUERDO PUNTO 4. Con fundamento en lo dispuesto por las fracciones I y II del artículo 9 de la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco:

Por unanimidad de votos de los miembros de la Junta de Gobierno de esta Agencia, se autoriza la participación de la Agencia en el Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, impulsado por el H. Ayuntamiento de Guadalajara; autorizando e instruyendo en este acto al Director General para que, en uso de sus atribuciones, celebre convenio de colaboración con el Gobierno Municipal de Guadalajara y el Fideicomiso Maestro Ciudad Creativa Digital, autorizando en este mismo acto, la aportación de hasta \$6,500,000.00 M. N., con el objeto de que se destinen al desarrollo y ejecución de dicho programa; aprobado además las Reglas de Operación para la ejecución del recurso, a efecto de que éstas se publiquen y comiencen a surtir los efectos correspondientes en el momento idóneo.

5. PRESENTACIÓN Y, EN SU CASO, AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR UNA ADECUACIÓN AL PRESUPUESTO 2020 DE ESTA AGENCIA.

En uso de la voz, el Licenciado Antonio Salazar comenta que para las últimas adecuaciones se está tomando presupuesto de las partidas 2000 y 3000 con la intención de destinar un monto para un proyecto de promoción audiovisual del sector creativo de Jalisco denominado "Foro CCD", que ya se había platicado con los miembros de esta Junta de Gobierno y que considera que es muy importante ya que lo ha estado solicitando el sector creativo, por lo que se expone la tabla donde se muestra de dónde se estarán tomando \$500,000.00 M. N. (Quinientos mil pesos 00/100 Moneda Nacional), para los proyectos que se estarán desarrollando este año.

El Licenciado Antonio Salazar, abre un espacio para preguntas o comentarios, a lo que acto seguido, el Licenciado Joaquín Camacho toma la palabra y pregunta que, si esas adecuaciones son transferencias en términos de la Ley de Presupuesto y que, si no rebasan el 10% de la partida de origen, por lo que la Lic. Leticia Orozco Rubio, hace uso de la voz contestando que sí se rebasa el 10% y por ese motivo se



está solicitando la adecuación al Presupuesto y no como transferencia entre partidas y que además, se cuenta ya con los vobos respectivos tanto de la Secretaría de la Hacienda Pública como de la cabeza de sector de esta Agencia.

Retomando la palabra, el Licenciado Antonio Salazar, abre un espacio nuevamente para más dudas o comentarios, y sin haber más intervenciones por parte de los miembros de la Junta de Gobierno, les solicita su votación para la aprobación de esta propuesta, una vez expresada la votación, se emite el siguiente:

ACUERDO PUNTO 5. Con fundamento en lo dispuesto por la fracción II del artículo 9 de la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco y la fracción I del artículo 7 de su Reglamento:

Por unanimidad de votos de los miembros de la Junta de Gobierno de esta Agencia, se autoriza la adecuación al Presupuesto de la Agencia para el Ejercicio Fiscal 2020, en los términos expuestos en el desarrollo del presente punto, y conforme al documento que se adjunta como anexo para formar parte integrante de ésta.

6. PROPUESTA Y, EN SU CASO AUTORIZACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR CREATIVO DE JALISCO (FORO CCD).

Para abordar el presente punto del orden del día, el Secretario Técnico de esta Junta de Gobierno, comenta que en sesiones anteriores se les presentó un tráiler de lo que se sería esta herramienta de promoción, muy específica para el sector creativo, y que los propios miembros del sector han solicitado que se apoye como Agencia para dar a conocer a los estudios de Jalisco a nivel nacional e internacional con el objetivo de que ellos puedan conseguir nuevos clientes con intención de generar empleo y derrama económica y, en este sentido, este proyecto se pretende presentar en 5 capítulos:

-Temas a desarrollar en 2020

- Historia de la industria de videojuegos en Jalisco
- Historia de la animación en Jalisco
- Cine live action en Jalisco
- Cine de stop motion en Jalisco
- Publicidad en Jalisco

Señala que, lo que se busca es promocionar a este sector ya que menciona que no es muy conocido y son grandes estudios haciendo cosas muy importantes, por lo que se pretende estimular que se conozcan y se vinculen en el ecosistema de otros sectores del Estado para que figuren también fuera de Jalisco y esto nos conlleve a tener nuevas inversiones en el Estado.



Expuesto lo anterior y, sin intervenciones al respecto, el Licenciado Antonio Salazar solicita a los miembros de la Junta de Gobierno su aprobación, manifestando su votación y resultando en lo siguiente:

ACUERDO PUNTO 6. Con fundamento en lo dispuesto por las fracciones I y II del artículo 9 de la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco:

Se autoriza el desarrollo y ejecución del proyecto "FORO CCD" para la Producción Audiovisual para la Promoción del Sector Creativo de Jalisco, autorizando e instruyendo en este acto al Director General de la Agencia para que contrate los servicios necesarios a través de los procesos de licitación que correspondan conforme a la Ley de Compras Gubernamentales, Enajenaciones y Contratación de Servicios del Estado de Jalisco y sus Municipios, aprobando en este acto la cantidad de hasta \$500,000.00 M. N. (Quinientos Mil Pesos 00/100 Moneda Nacional), del patrimonio líquido de la Agencia, para destinarse al cumplimiento del objeto y fines de dicho proyecto.

7. ASUNTOS VARIOS.

Antes del cierre de la presente sesión, el Licenciado Antonio Salazar extiende una cordial invitación a los miembros para su informe final de actividades 2020 que se llevará a cabo el día jueves 17 de diciembre a las 10:00 hrs. Menciona que será un evento únicamente para los miembros del Comité Técnico del Fideicomiso y para los miembros de esta Junta de Gobierno. Los miembros agradecen la invitación y no habiendo más intervenciones, se precede al siguiente punto.

8. CLAUSURA DE LA SESIÓN, ELABORACIÓN, LECTURA Y FIRMA DEL ACTA CORRESPONDIENTE.

No habiendo más asuntos por abordar, siendo las 13:44 trece horas con cuarenta y cuatro minutos del día 30 de noviembre de 2020, se declara formalmente clausurada la Sesión Ordinaria 08/2020 de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, siendo válidos todos los acuerdos que en ella se aprobaron por estar ajustados a los términos establecidos en su Ley Orgánica, publicada en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco", así como en los artículos 69, 71 fracción I, 73, 74, y 75, de la Ley Orgánica del Poder Ejecutivo del Estado de Jalisco, firmándola los integrantes de la Junta de Gobierno de esta Agencia que participaron de manera presencial en la misma, y la cual se circulará posteriormente para la firma de los miembros que asistieron de manera remota por el medio digital designado, para constancia y demás efectos conducentes.

** Las consultas, asesorías, aprobaciones, análisis de opinión y orientación emitidas por los integrantes de esta Junta, son vertidas tomando en cuenta y considerando única y exclusivamente la información, documentación y dictámenes presentados por parte del Organismo a quien*



corresponde la responsabilidad de su revisión, acciones, veracidad, faltas u omisiones en su contenido, por lo que la Junta de Gobierno aprueba de manera general la información presentada.

De conformidad al artículo 59 último párrafo de la Ley de Presupuesto, Contabilidad y Gasto Público del Estado de Jalisco, corresponde al ente a través de sus áreas responsables la justificación de la procedencia del gasto, la revisión administrativa y legal de la documentación comprobatoria, así como vigilar el destino y uso adecuado del gasto.

Firmas:

Mtro. Alfonso Pompa Padilla
Presidente de la Junta de Gobierno de la
Agencia para el Desarrollo de Industrias
Creativas y Digitales del Estado de Jalisco

Lic. Antonio Salazar Gómez
Director General de la

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

Mtro. Erik Daniel Tapia Ibarra
Presidencia Municipio de Guadalajara

Lic. Rosío Calzada Cárdenas
Jefatura de Gabinete del
Gobierno el Estado de Jalisco

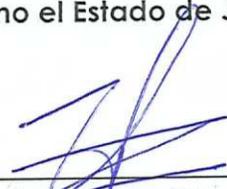
La presente hoja de firmas corresponde a la Sesión Ordinaria 08/2020 de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, celebrada el 30 de noviembre de 2020 y consta de 11 fojas impresas por una sola de sus caras.



Lic. Montserrat López Gutiérrez
Secretaría de Cultura del
Gobierno del Estado de Jalisco



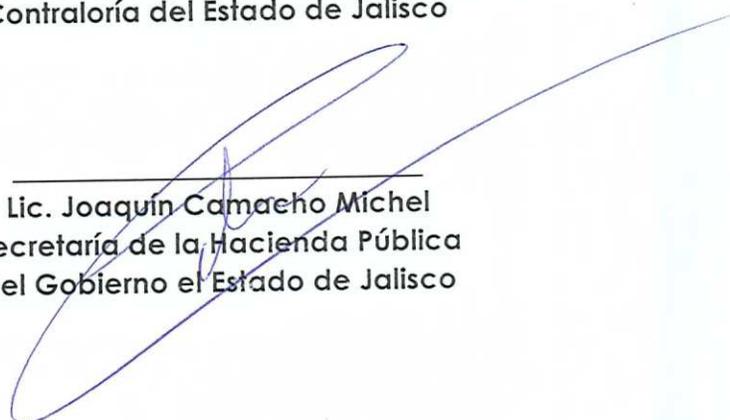
Lic. Marissa Espinoza Ruíz
Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
del Gobierno el Estado de Jalisco



Lic. Efrén Díaz Castillero
Secretaría de Desarrollo Económico
del Gobierno el Estado de Jalisco

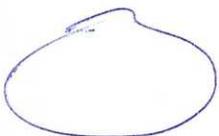


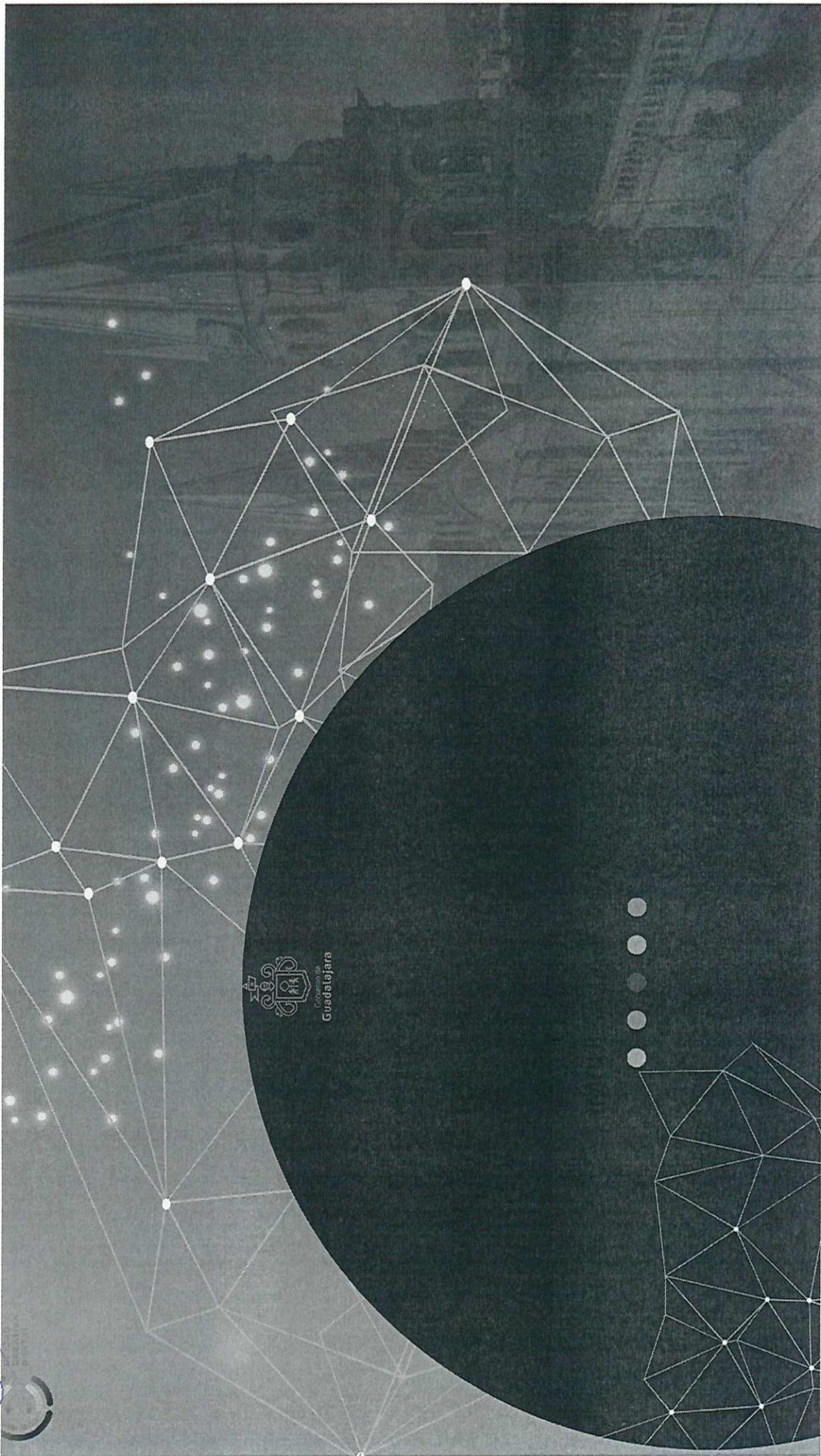
Lic. Ricardo Benjamín de Aquino Medina
Contraloría del Estado de Jalisco



Lic. Joaquín Camacho Michel
Secretaría de la Hacienda Pública
del Gobierno el Estado de Jalisco

La presente hoja de firmas corresponde a la Sesión Ordinaria 08/2020 de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, celebrada el 30 de noviembre de 2020 y consta de 11 fojas impresas por una sola de sus caras.





GOBIERNO DE
GUADALAJARA



[Handwritten signature in blue ink]

[Handwritten signature in blue ink]



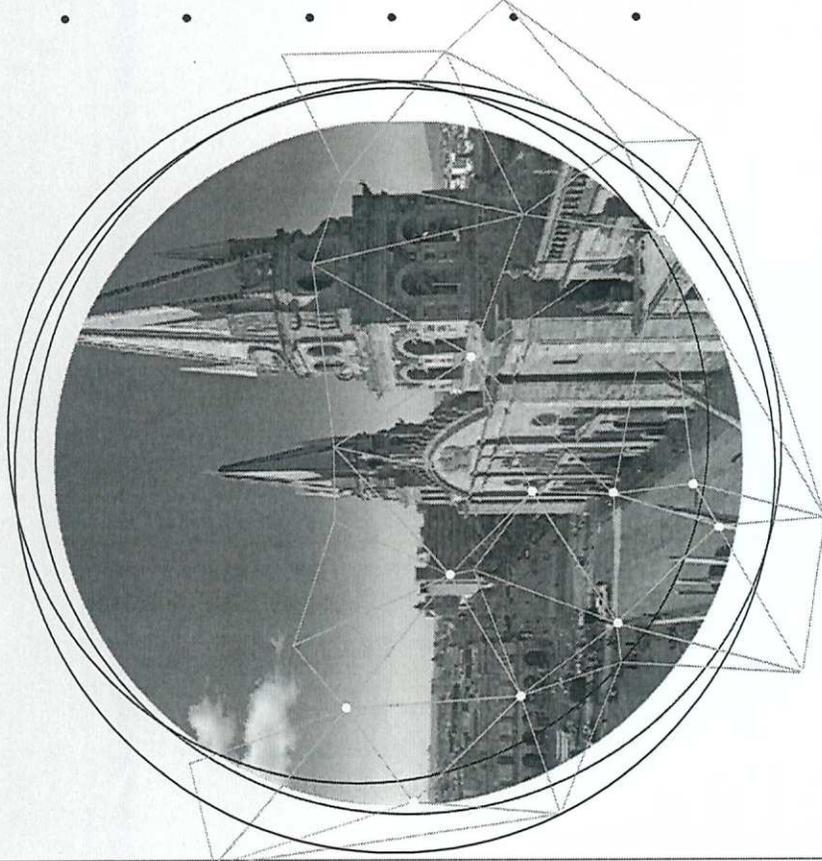
CUADRA
CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
GUADALAJARA



Antecedentes



- Guadalajara es el tercer núcleo económico de México ocupa el lugar 11 en América Latina.
- Genera un PIB de 80,656 millones de dólares de acuerdo a datos del año 2014.
- En 2012 lanzan el proyecto de **Ciudad Creativa Digital (CCD)**
- La industria de los videojuegos registró un crecimiento en sus ingresos de 72% entre 2012 y 2017, según datos de PwC.
- México es segundo país de Latinoamérica con mayor número de compañías desarrolladoras de videojuegos, después de Brasil-
- Anualmente egresan más de 17 mil estudiantes de carreras relacionadas con animación y diseño digital, cine, comunicación digital. (INEGI, 2018).



[Handwritten signatures in blue ink]

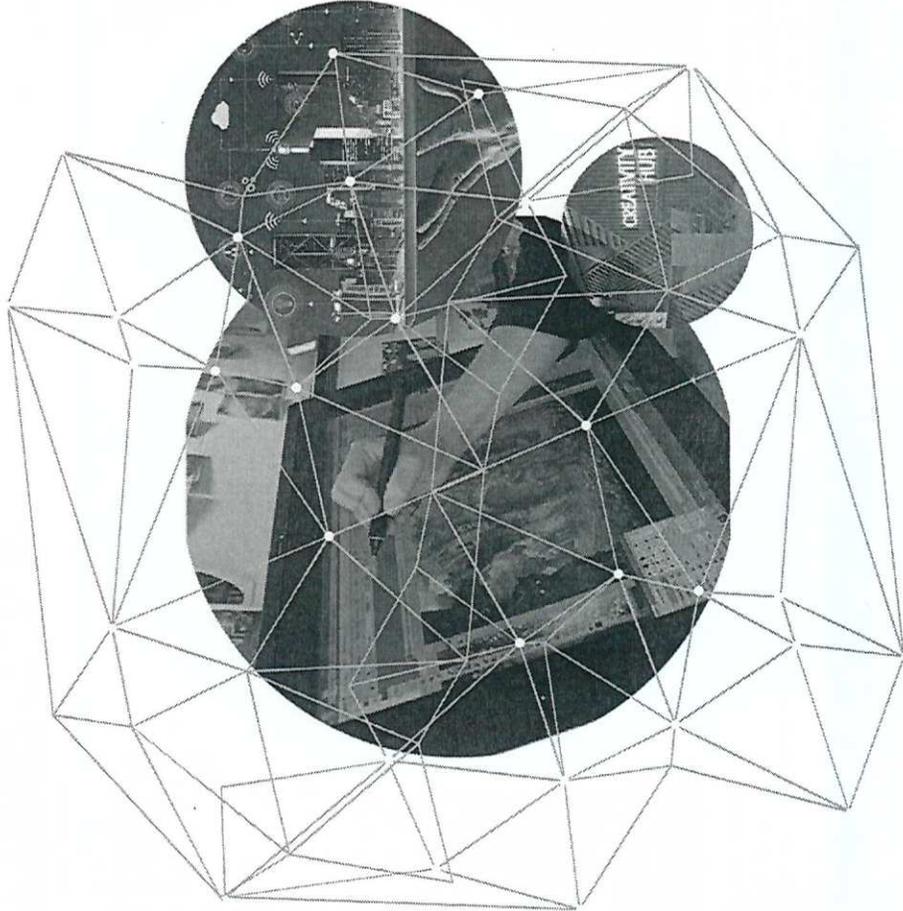


Ecosistema Creativo

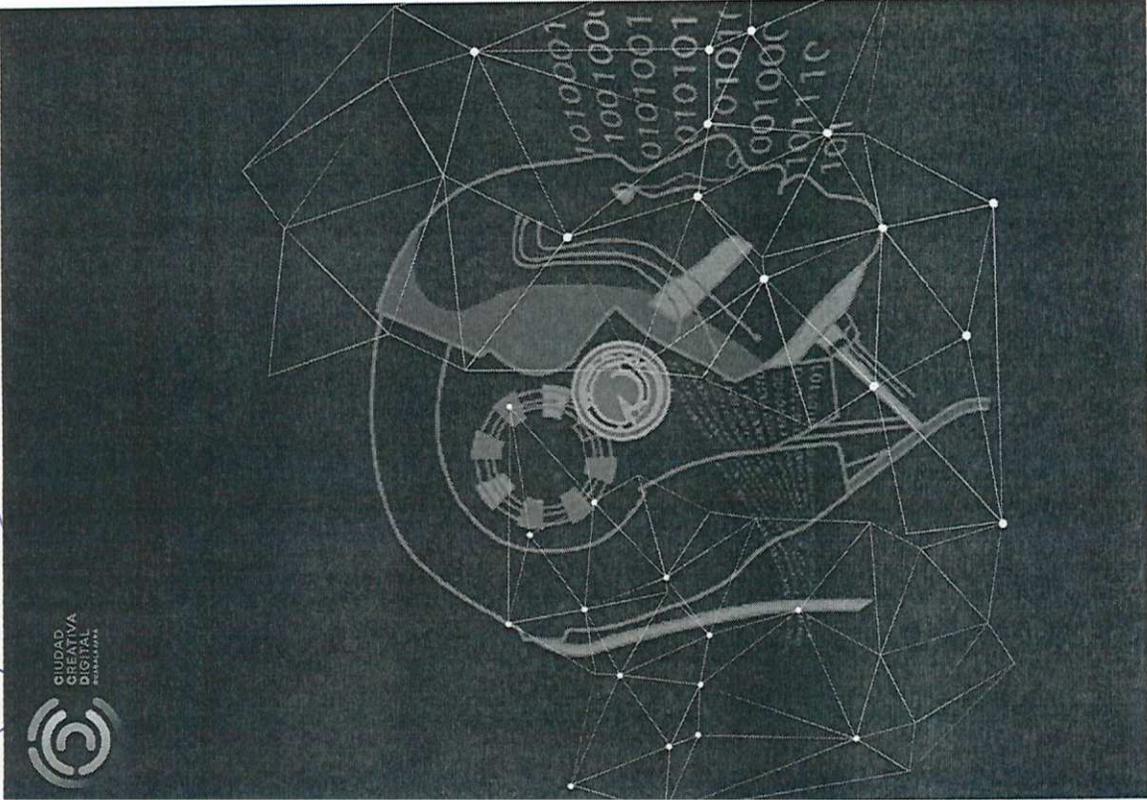


ZMG

- Un 57% de empresas colaboran principalmente en los rubros de software y diseño con un 20%, videojuegos y desarrollo de app con un 17%.
- En 2017 la ciudad de Jalisco se integra a la *Red de Ciudades Creativas* de la UNESCO, bajo la categoría de Arte Digital
- El Consejo Promotor de Innovación y Diseño, organiza cada año el Encuentro Internacional de Industrias Creativas.
- Ante el COVID-19 el 3% de estas industrias culturales y creativas han tenido que cerrar definitivamente, de acuerdo a datos del INEGI tomado de una muestra de 250 empresas situadas en la ZMG.
- CCD a través de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco, establece un programa para el desarrollo de emprendimiento de alto impacto denominado **CCD-GDL Impulsa Labs 2020**.



Handwritten signatures in blue ink at the bottom of the page, including a large signature on the left and several smaller ones on the right.



Objetivo general

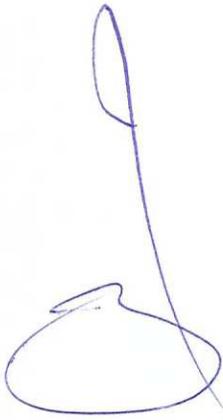


Se prestará atención técnica y profesional a 50 proyectos en una primera generación, en materia de las necesidades de:

- Operación
- Coordinación
- Seguimiento
- Internacionalización
- Potencialización

Con una operatividad en modalidad híbrida, a través de una plataforma de capacitación y con la habilitación de los laboratorios para el desarrollo de los proyectos.

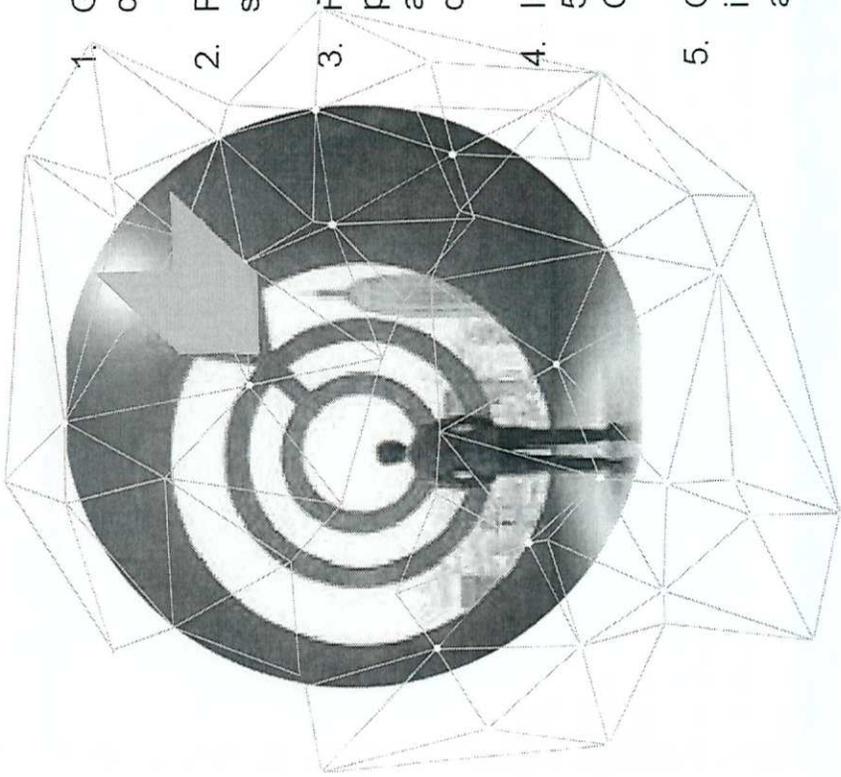
Handwritten signatures in blue ink, including a large signature on the left and several smaller ones on the right.

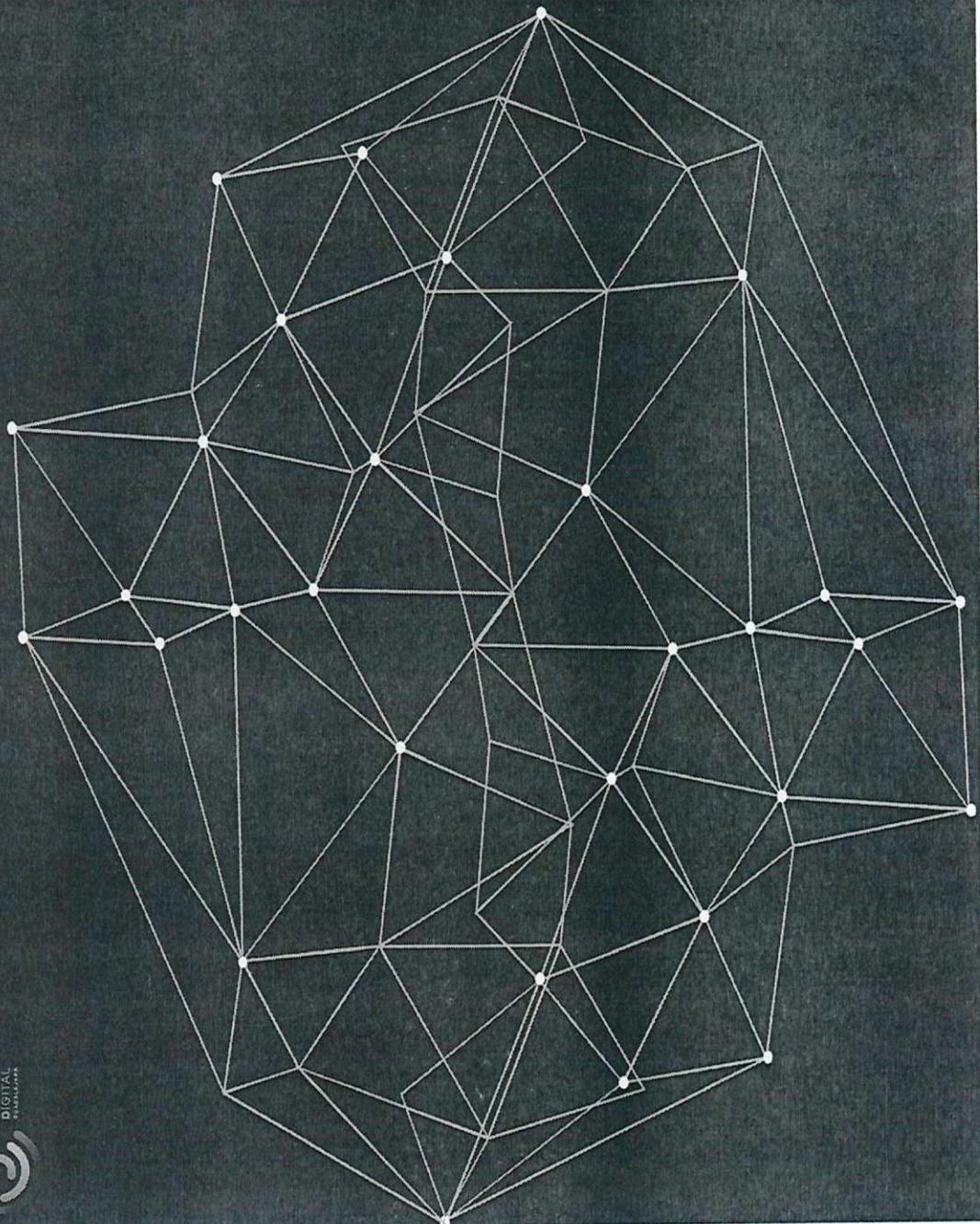


Objetivos específicos

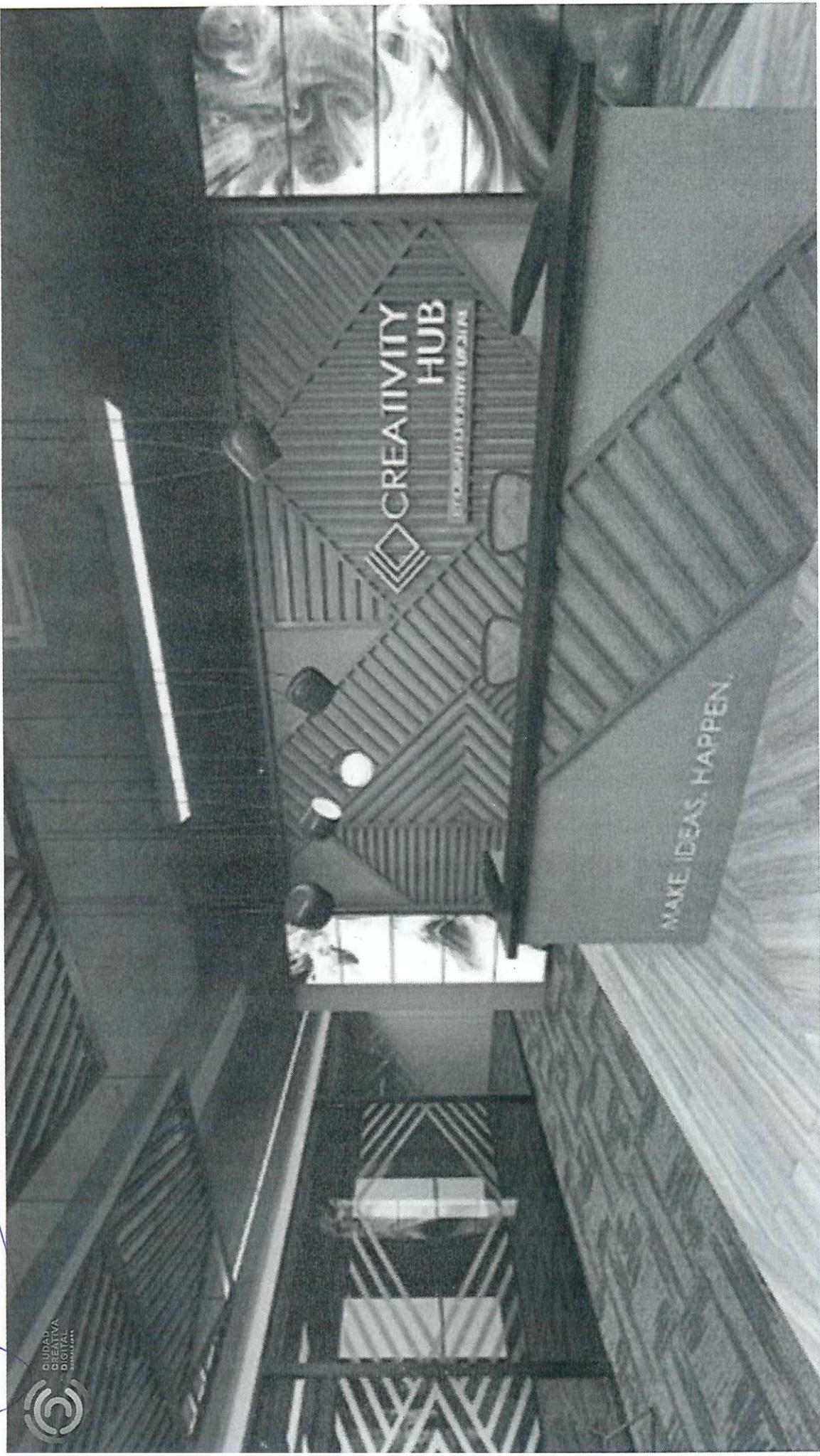


1. Generación de mecanismos de vinculación, sensibilización y colaboración con los principales actores de la industria creativa digital.
2. Puesta a punto de una plataforma tecnológica que facilite la gestión y seguimiento del programa de Incubación/Aceleración.
3. Puesta a punto de una plataforma tecnológica que facilite la adaptación del programa de incubación/aceleración en modalidad virtual o híbrida, de acuerdo con los requerimientos dadas las circunstancias que se presentan y que puedan presentarse ante el COVID-19.
4. Implementación y operación del programa de Incubación/Aceleración para 50 proyectos creativos de base tecnológica, basado en la metodología CCD-GDL Impulsa Labs.
5. Generación de los mecanismos de vinculación con stakeholders, instituciones, empresas, fondos y otras aceleradoras o incubadoras que abonen la potencialización de los proyectos participantes.





Handwritten blue scribble



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
BOGOTÁ

Handwritten blue signatures and scribbles

ÁREAS HABILITADAS PARA CREATIVITY

HUB FASE 1



ÁREAS DE USO COMÚN

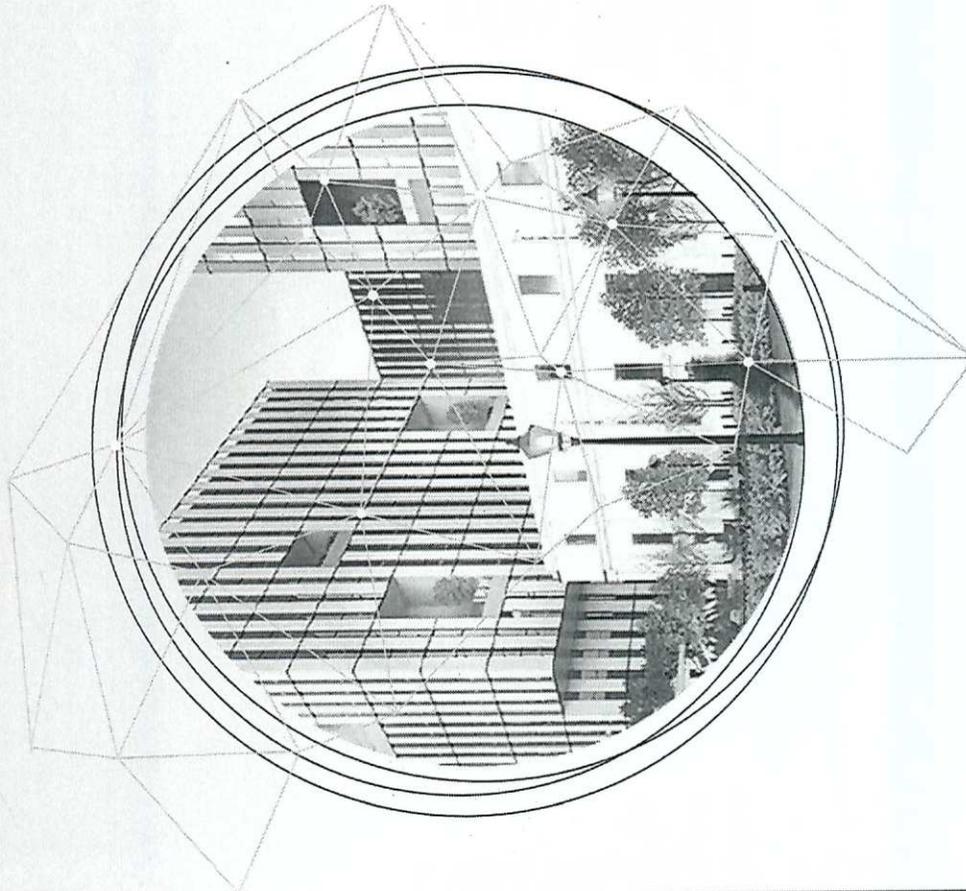
- Recepción-55.48M2
- Sala de Juntas Multiusos- 25.91M2
- Privado 1-12.96M2
- Privado 2-12.96M2
- Zona de Booths -103.48 M2
 - Zona de Workstation Colectiva
 - Zona de barra de café
- Zona de sala lounge- 39.00M2

ÁREAS DE TALLER

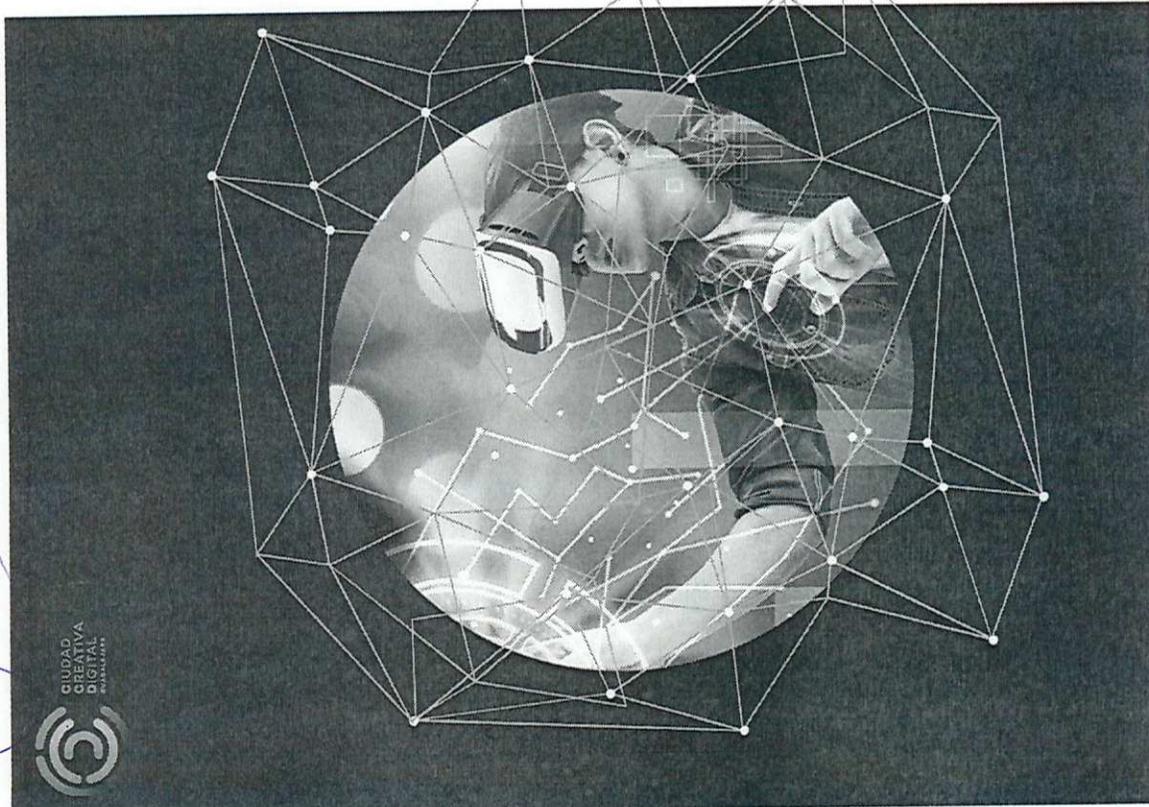
- Laboratorio de fotografía, video y animación -24.70M2
- Laboratorio Modelado 3D- 29.97M2
- Sala de Realidad Virtual -20.74M2
- Foro de Foto y Video- 23.99M2

ÁREAS DE ALMACENTAMIENTO -12.70M2

- Bodega
- SITE



[Handwritten signature]



EQUIPAMIENTO CREATIVIT HUB FASE 1



Recepción

Mobiliario

- Módulo de recepción /dos personas
- Sillas operativas
- Mesa de Centro
- Sillas de Visitante

Hardware y Software

- Dos CPU
- Dos pantallas
- Notbrake
- Microsoft Office 360

Zona Workstation Colectiva

Mobiliario

- Mesas altas con conexiones necesarias
- Sillas altas
- Capacidad para 8 personas

Privados

Mobiliario

- Escritorio en L
- Credenzas con chapa y llave para almacenamiento
- Silla Operativa
- Silla de visitante para una persona

*El espacio estará habilitado con conexiones, cada instructor podrá llevar su Laptop.

Zona de Booths

Mobiliario

- Sofá de dos plazas
- Mesa de centro

[Handwritten signatures]



Laboratorio Video y Animación

Mobiliario

- Mesa de trabajo con las conexiones necesarias.
- Sillas Operativas
- Credenza de almacenamiento

Hardware y Software

- CPU para animadores
- Kit de Mouse y teclado
- Pantallas
- Software para especialistas

Laboratorio 3D

Mobiliario

- Mesas de trabajo
- Sillas Operativas
- Credenza de almacenamiento

Hardware y Software

- CPU para animadores
- Kit de Mouse y teclado
- Monitores
- Impresora 3D
- Software para especialistas

Sala de Realidad Virtual

Mobiliario

- Credenza de almacenamiento

Hardware y Software

- Consola de Videojuegos con 4 controles
- Oculus GO
- Rotochair

Foro de Foto y Video

Mobiliario

- Credenza de almacenamiento

Hardware y Software

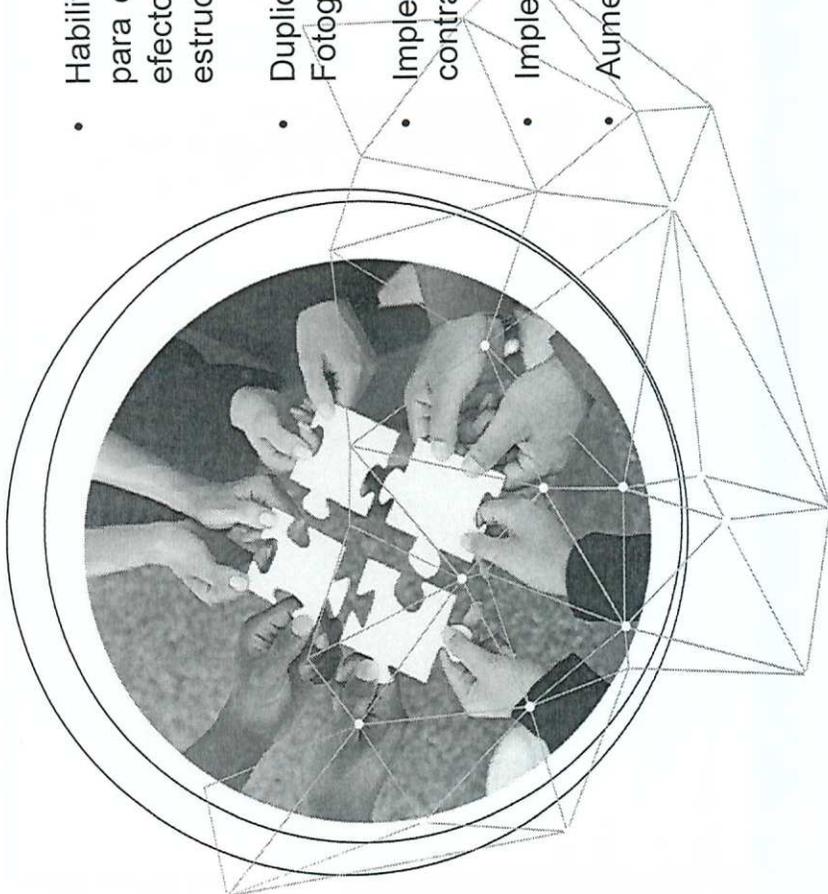
- Tipies
- Cámara de respaldo
- Rebotador
- Micrófono BOO
- Juego de Lentes
- Luces especiales



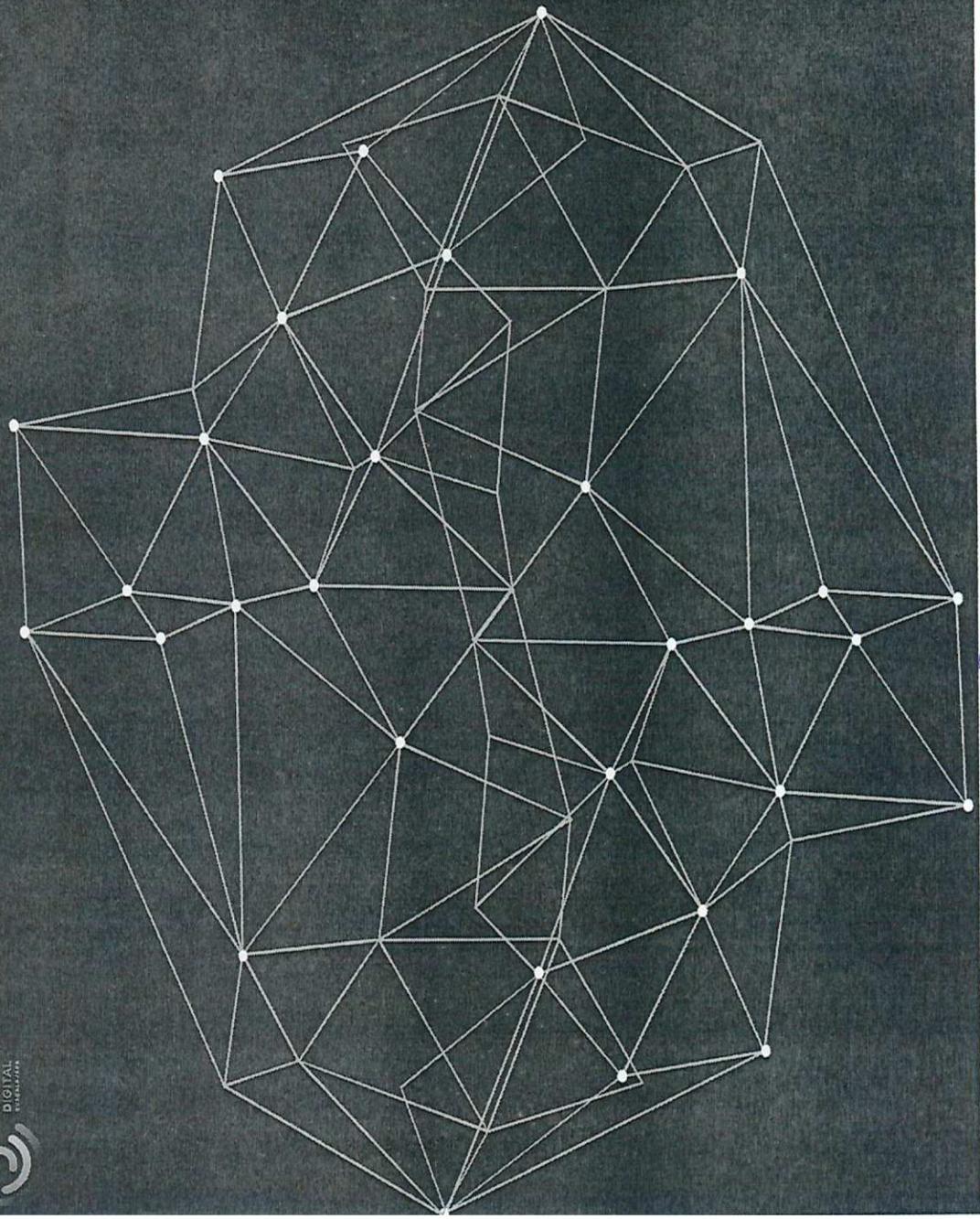
Fase 2



- Habilitar la cabina de sonido con mobiliario, hardware y software necesario para el uso de doblaje de voz (voz en off), realización de banda sonora, efectos especiales, entre otros. En esta primer fase solo se deja la estructura que compende un espacio de 37.79M2
- Duplicar el equipo de hardware, software en los Laboratorios de 3D, Fotografía y Video, Sala de Realidad Virtual y Foro de Foto y Video.
- Implementar un equipo de seguridad de cámaras de video y alarmas contra incendios, por tanto las capacidades de SITE.
- Implementar la red de telefonía
- Aumento de mobiliario en la zona de booths



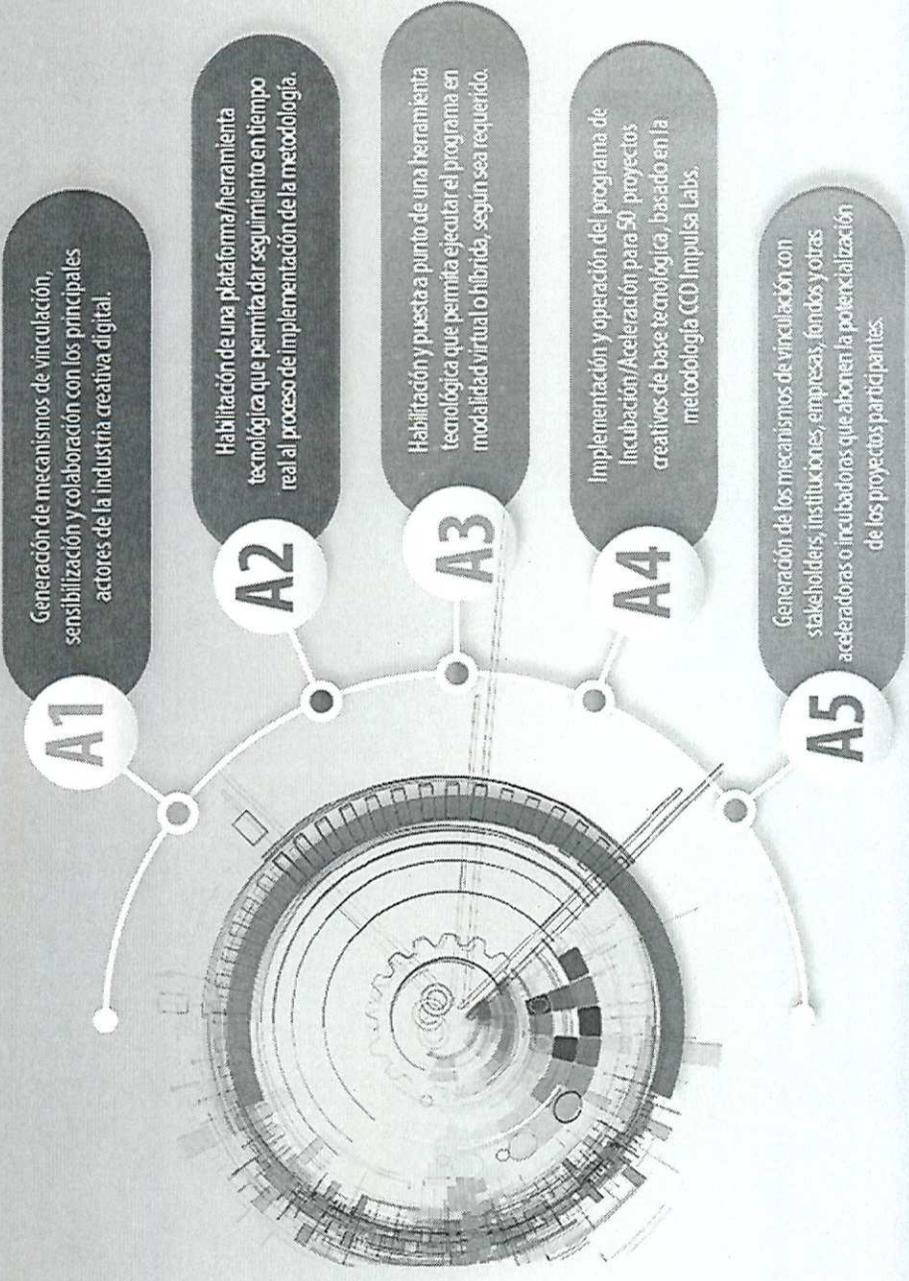
sd
E
~~sd~~
sd



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
[Handwritten signature]
[Handwritten signature]

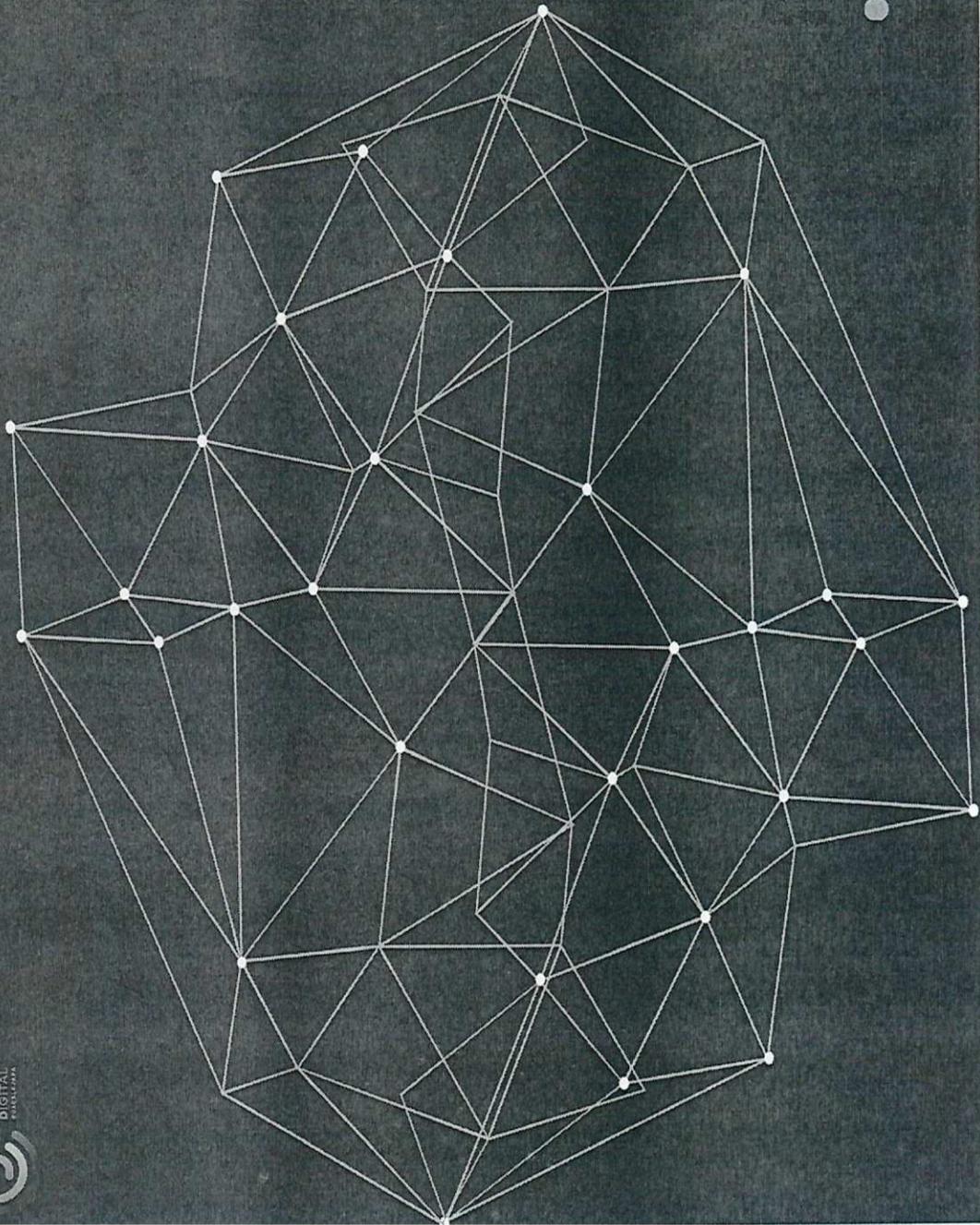
[Handwritten signature]



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



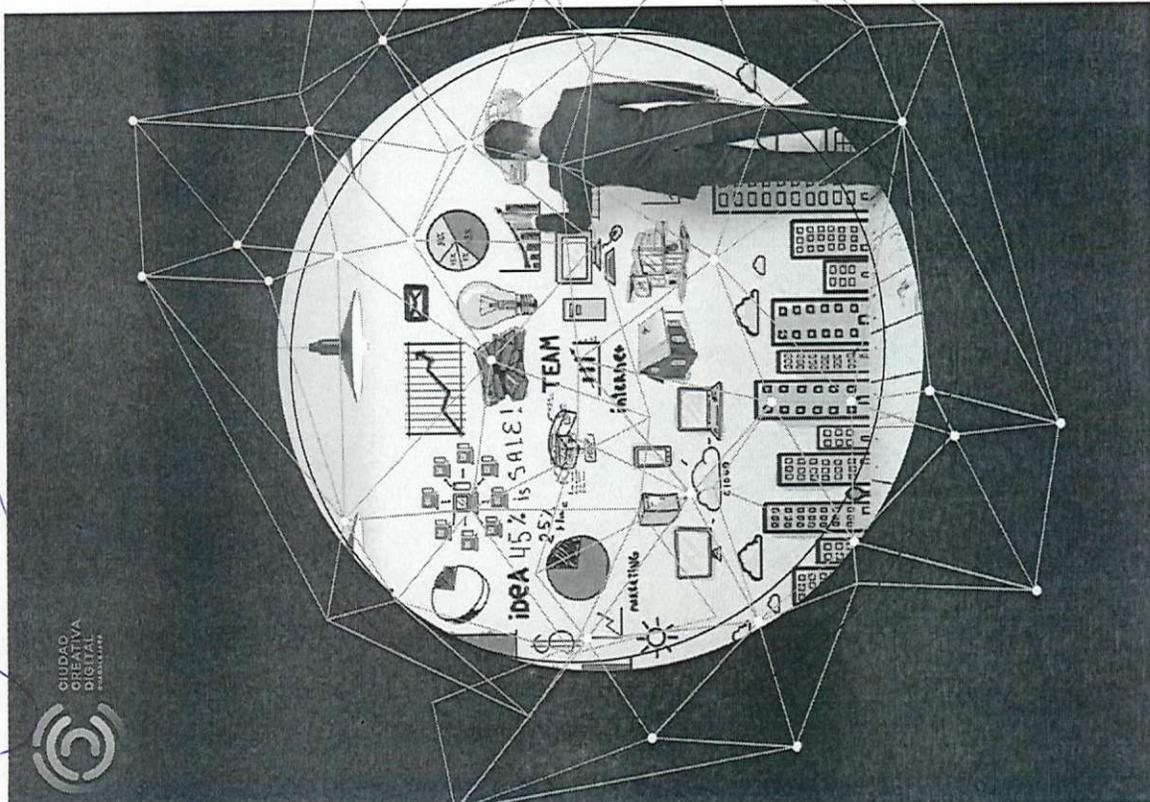
Handwritten blue ink marks on the right margin, including a checkmark, a scribble, a signature, and the letters 'A' and 'B' circled.

Handwritten blue ink marks on the left margin, including a large loop and a smaller scribble.

Metodología

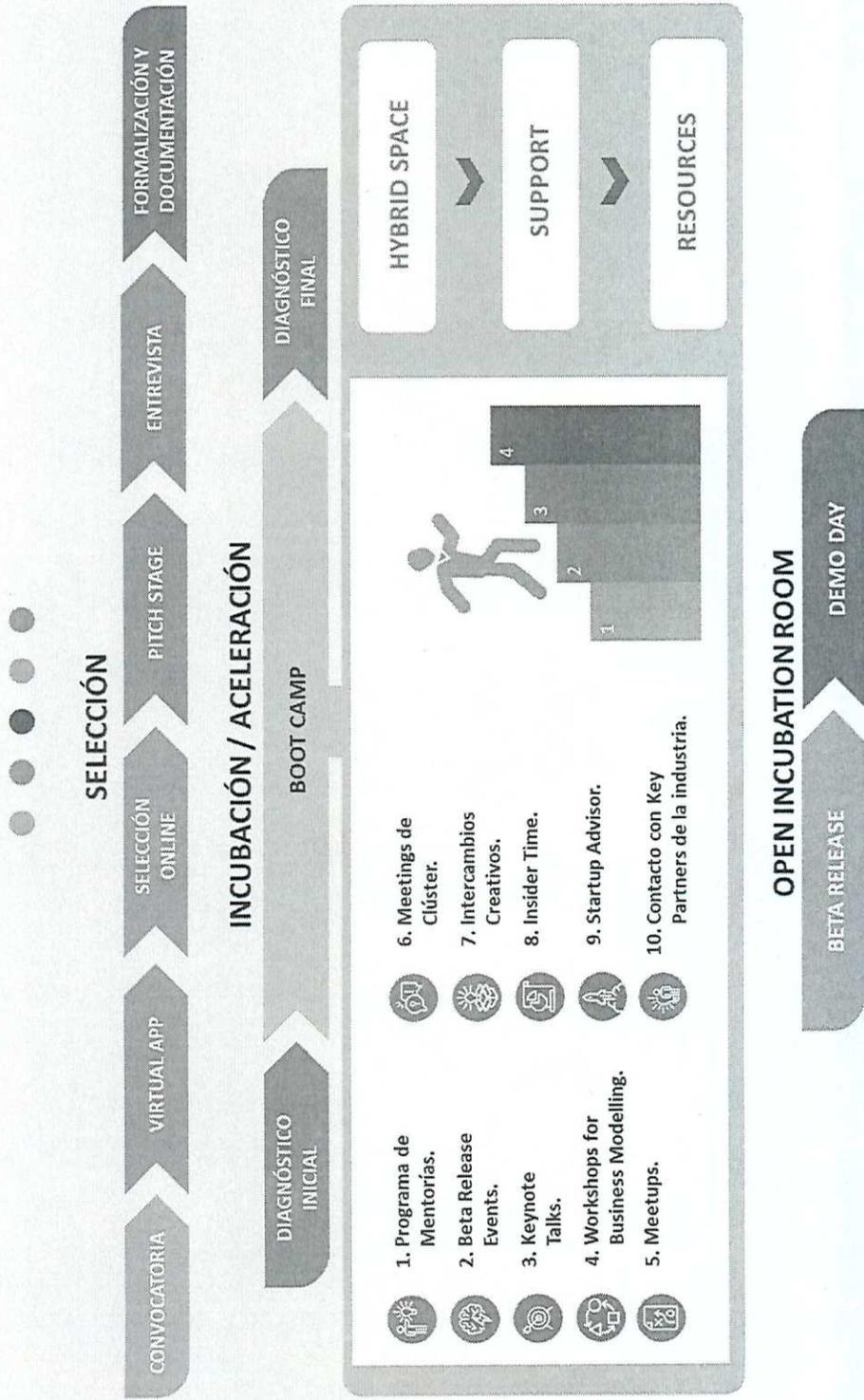


Se implementará una metodología del programa el cual se realizará a través de un proceso de 9 meses, dentro de los cuales, 36 semanas serán consideradas para el proceso de incubación/aceleración de los proyectos, y el tiempo restante será utilizado para preparación de convocatoria, lanzamiento de convocatoria, procesos de selección, procesos de evaluación, Demo Day y procesos de intercambios e *insider*. La metodología por implementar está integrada por los siguientes elementos:



Handwritten signatures and scribbles in blue ink.

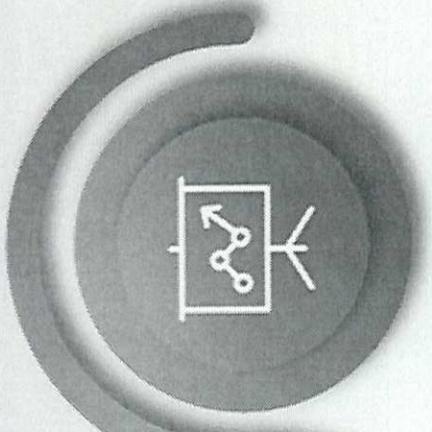
Figura 1. Diagrama de la metodología para la primera generación CCD



BOOTS CAMP

Incubación/Aceleración

Representa el proceso central del proyecto, en el cual se estarán atendiendo a los proyectos seleccionados en la etapa anterior.

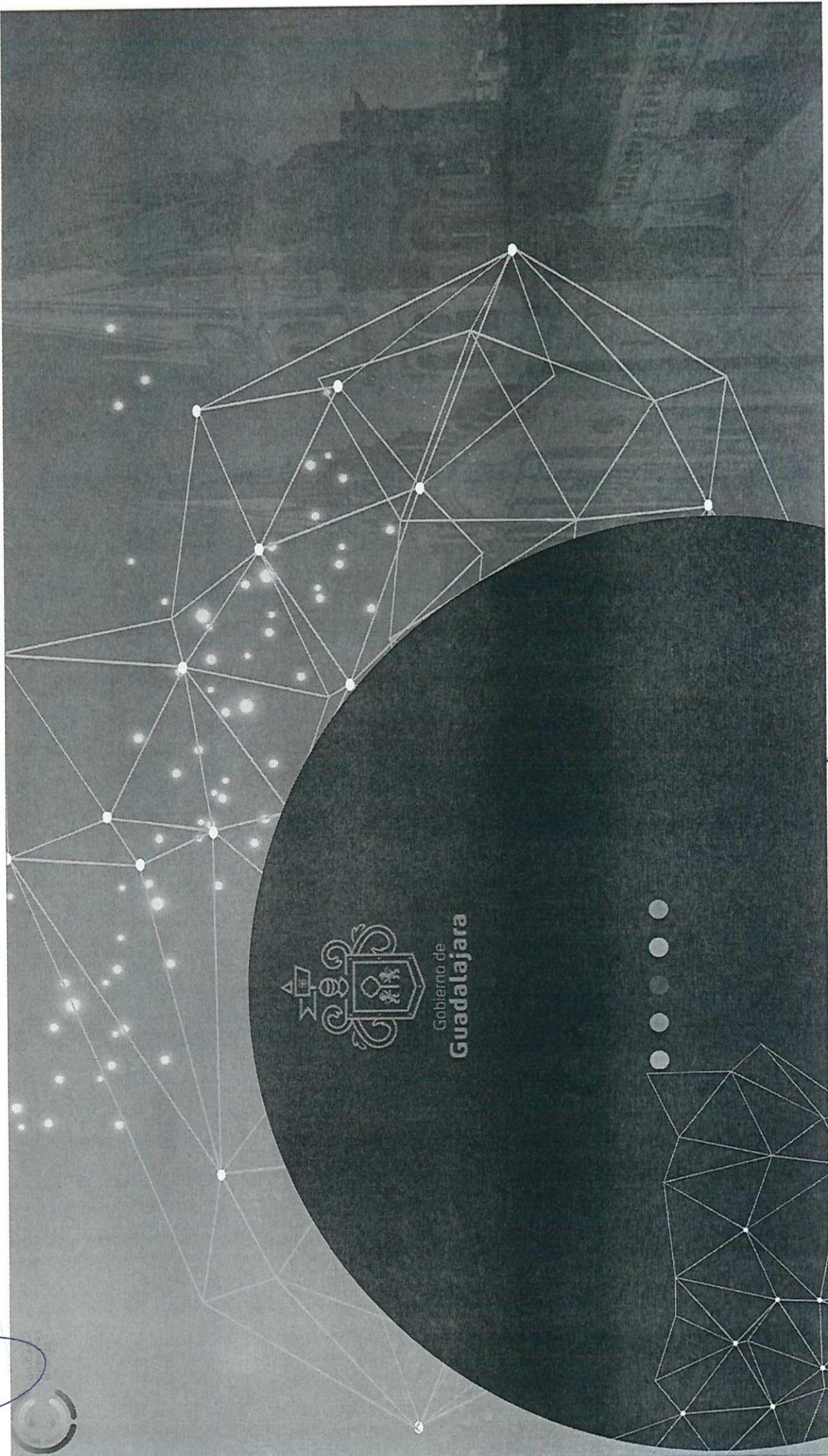


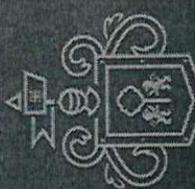
SELECCIÓN

Durante esta etapa se busca atraer y seleccionar a los proyectos que participarán en el proceso.

OPEN INCUBATION ROOM

Etapa de cierre del programa CCD-GDL Impulsa Labs, a través de la cual se comunica hacia la comunidad y distintos *stakeholders* los resultados obtenidos durante el programa, asimismo, se busca la vinculación con entidades, fondos y figuras que puedan abonar a la continuidad del desarrollo de los proyectos participantes.




Gobierno de
Jalisco

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
[Handwritten signature]
[Handwritten signature]
[Handwritten signature]

Propuesta de Modificación presupuestal Agencia para Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco 2020 SESION 08/2020

Objeto del Gasto		Presupuesto Modificado por Decreto del Gobernador	Propuesta de modificación presupuestal
1000	SERVICIOS PERSONALES	\$11,287,000.00	\$ 11,287,000.00
2000	MATERIALES Y SUMINISTROS	\$148,834.00	\$73,682.11
2111	Materiales, útiles y equipos menores de oficina	\$30,000.00	\$30,000.00
2121	Materiales y útiles de impresión y reproducción	\$5,000.00	\$5,000.00
2141	Materiales, útiles y equipos menores de tecnologías de la	\$5,000.00	\$5,000.00
2151	Material impreso e información digital	\$5,000.00	\$3,405.38
2161	Material de limpieza	\$30,000.00	\$3,828.00
2216	Productos alimenticios para personas derivado de actividades	\$5,000.00	\$3,410.42
2451	Vidrio y productos de vidrio	\$10,000.00	\$757.99
2461	Material eléctrico y electrónico	\$10,000.00	\$205.00
2531	Medicinas y productos farmacéuticos	\$4,000.00	\$4,000.00
2611	Combustibles, lubricantes y aditivos	\$10,000.00	\$10,008.31
2711	Vestuario y uniformes	\$20,000.00	\$0.00
2721	Prendas de seguridad y protección personal	\$6,000.00	\$6,000.00
2911	Herramientas menores	\$0.00	\$0.00
2921	Refacciones y accesorios menores de edificios	\$0.00	\$0.00
2941	Refacciones y accesorios menores de equipo de cómputo y	\$8,834.00	\$295.01
2961	Refacciones y accesorios menores de equipo de transporte	\$0.00	\$1,772.00
3000	SERVICIOS GENERALES	\$1,156,684.00	\$805,838.89
3111	Energía eléctrica	\$148,541.00	\$56,539.34
3131	Agua	\$0.00	\$0.00
3141	Telefonía tradicional	\$0.00	\$0.00
3171	Servicios de acceso de Internet, redes y procesamiento de	\$50,000.00	\$0.00
3181	Servicios postales y telegráficos	\$1,000.00	\$400.00
3192	Servicios integrales de Infraestructura de Computo	\$36,444.00	\$0.00
3221	Arrendamiento de edificios	\$0.00	\$0.00
3232	Arrendamiento de equipo y bienes informáticos	\$69,000.00	\$37,028.04
3271	Arrendamiento de activos intangibles	\$50,000.00	\$0.00
3291	Arrendamientos Especiales	\$80,000.00	\$80,000.00
3293	Otros Arrendamientos	\$100,000.00	\$100,000.00
3311	Servicios legales, de contabilidad, auditoría y relacionados	\$80,000.00	\$57,942.00
3341	Servicios de capacitación	\$100,000.00	\$100,000.00
3361	Servicios de apoyo administrativo, fotocopiado e impresión	\$7,973.00	\$7,973.00
3362	Servicio de impresión de documentos y papelería oficial	\$20,000.00	\$2,250.28
3363	Servicios de impresión de material informativo derivado de la operación y administración	\$50,000.00	\$16,379.20
3381	Servicios de vigilancia	\$0.00	\$0.00
3411	Servicios financieros y bancarios	\$20,000.00	\$8,000.00
3441	Seguros de responsabilidad patrimonial y fianzas	\$0.00	\$0.00
3511	Conservación y mantenimiento menor de inmuebles	\$0.00	\$0.00
3531	Instalación, reparación y mantenimiento de equipo de cómputo y tecnologías de la información	\$0.00	\$0.00
3551	Reparación y mantenimiento de equipo de transporte	\$9,472.00	\$5,073.03
3581	Servicios de limpieza y manejo de desechos	\$0.00	\$0.00
3591	Servicios de jardinería y fumigación	\$0.00	\$0.00
3611	Difusión por radio, televisión y otros medios de mensajes sobre programas y actividades gubernamentales	\$0.00	\$0.00

REGLAS DE OPERACIÓN DEL PROGRAMA DE APOYO A EMPRENDIMIENTO DE ALTO IMPACTO EN INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES DE LA AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO

a) FUNDAMENTACIÓN JURÍDICA

Con fundamento en lo dispuesto en lo dispuesto en los artículos 36, 49 y 50 fracciones X, XI y, XXII, de la Constitución Política del Estado de Jalisco; en los artículos 1, 2, 3 apartado 1 fracción I, 5 apartado 1 fracciones I y IV, 7 apartado 1 fracciones III, 14, 15 apartado 1 fracciones I y II, 66 apartado 1 fracción I, 69, 71, 73 apartado 1, 74 apartado 1, fracciones I, II, III, IV, V, VI, XIX y XXIII de la Ley Orgánica del Poder Ejecutivo del Estado de Jalisco; en el artículo 77 de la ley de Presupuesto y Responsabilidad Hacendaria; artículo 10 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Estado de Jalisco; en el artículo 13, fracción VII de la Ley de Disciplina Financiera de las Entidades Federativas y los Municipios; así como de conformidad con el artículo 19 del Decreto (27785/LXII/19) por el cual se expide el Presupuesto de Egresos del Gobierno del Estado de Jalisco para el período comprendido del 1 de enero al 31 de diciembre de 2020 (ejercicio fiscal 2020); y, de acuerdo al artículos 3, 5 fracciones III, V, VII, VIII, IX, XI, XII, XIII XIV, XV, XVI, XVIII, XIX, XX y XXX, 6, 9 y 12 de la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, publicada en el Periódico Oficial El Estado de Jalisco, el 02 de febrero de 2019, mediante el Decreto número (27232/LXII/19), y 3, 4, 5, 7, 10 y 11 del Reglamento Interno de la Agencia para el Desarrollo de

Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, se expiden las presentes Reglas de Operación del proyecto denominado **“PROGRAMA DE APOYO A EMPRENDIMIENTO DE ALTO IMPACTO EN INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES”** del Organismo Público Descentralizado “Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco”.

a.1) Motivaciones o consideraciones jurídicas.

I. Que la Constitución Política del Estado de Jalisco en su artículo 50 establece dentro de las facultades del Titular del Poder Ejecutivo, está las de organizar y conducir la planeación del

desarrollo del Estado, así como cuidar de la recaudación, la aplicación y la inversión de los recursos del Estado, con apego a las leyes.

II. Que la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, establece como objeto de este organismo "...gestionar las condiciones financieras, administrativas y operativas para impulsar, fomentar, desarrollar y promover el 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...".

III. Que el Decreto de Presupuesto de Egresos para el Ejercicio 2020 (27785/LXII/19) establece que "Las Dependencias o Entidades del Poder Ejecutivo deben elaborar, aprobar, publicar en los términos que dispone el artículo 77 de la Ley de Presupuesto y Responsabilidad Hacendaria y el artículo 10 de la Ley del Procedimiento Administrativo del Estado de Jalisco y poner a disposición de los posibles beneficiarios, las Reglas de Operación de los programas (ROP), que brinden subsidios o apoyos públicos.

Por lo tanto, tomando en consideración las motivaciones y consideraciones antes señaladas, así como los fundamentos jurídicos invocados, por este conducto el suscrito Director General de la **Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco**, con la previa autorización de la Junta de Gobierno, tengo a bien expedir las presentes Reglas de Operación del **"PROGRAMA DE APOYO A EMPRENDIMIENTO DE ALTO IMPACTO EN INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES"**:

b) INTRODUCCIÓN

Este documento hacemos un breve mapeo de la industria creativa y digital, para la implementación del Programa de Apoyo al Emprendimiento de Alto Impacto, aportando datos del contexto de innovación tecnológica, sus avances, aporte económico, crecimiento y permeabilidad en los programas educativos para el desarrollo de nuevos talentos. De igual forma se mencionan las características del programa, que van de lo general a lo particular, como la estructura

administrativa organizacional y programación presupuestal. Se exponen los objetivos generales y particulares, la cobertura del programa y la población objetiva conforme a la industria, así mismo nos centramos en los criterios y requisitos de selección de los futuros emprendedores creativos, se formulan los beneficios a los cuales serán acreedores los seleccionados, finalmente hacemos referencia a los procesos de operatividad e instrumentación del programa, donde se establecen las normas de difusión, todo esto respetando los criterios de transparencia y privacidad que dictamina el Gobierno del Estado de Jalisco.

La industria tecnología y creativa en los últimos años ha revolucionado, no solo se ha quedado en el entretenimiento, se ha transformado en una herramienta educativa o incluso en un instrumento de concientización de problemáticas sociales, su diversificación la han fortalecido generando una cadena de valor preponderante debido a la propuesta de servicios que ésta sostiene por empresas de alta tecnología, creativas y de desarrollo, en las cuales convergen artistas visuales, diseñadores, programadores, grupos y/o equipos de producción audiovisual, redactores de guiones, entre otros.

La evolución tecnológica ha sido de manera gradual y constante a nivel mundial, sin embargo, los gobiernos, han sido rebasados en tiempos para el establecimiento de políticas públicas digitales y regulaciones sectoriales efectivas, esto debido a que la variedad de características de este rubro que lo hace complejo.

A nivel Latinoamérica, respecto a políticas públicas para la industria del software, Argentina en el 2003 instaura, La ley de promoción de la Industria del Software, estableciendo un régimen fiscal especial para el sector y un Fondo Fiduciario de Promoción de la industria del Software (FONSOFT), el cual sufraga proyectos de I+D relacionados con el desarrollo de software.

Ante este panorama, el Gobierno de México en 2019, a través de la Secretaria de Economía, establecido el Programa para el Desarrollo de la Industria del Software y la Innovación (PROSOFT), con el objetivo de fomentar la innovación económica mediante la creación de Centros de Innovación Industrial (CII), así como el fomento y desarrollo de políticas públicas que promuevan el ecosistema de innovación, el desarrollo tecnológico, fortalecimiento del contexto de creación y transferencia del conocimiento .

Por su parte, la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco (ADIC) tiene como uno de sus principales objetivos gestionar las condiciones para impulsar, fomentar, desarrollar y promover el diseño y la producción creativa y digital, audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación, convirtiendo a Jalisco en un ecosistema prolifero y con las condiciones adecuadas para el desarrollo de proyectos en la industria creativa y digital.

Uno de los ecosistemas de innovación con mayor dinamismo en la actualidad es el de la industria audiovisual, y Jalisco es uno de los estados más destacados en la materia, tanto por el número creciente de estudios, como su participación en los mercados internacionales, y la gran cantidad de interesados en integrarse a esta industria, que egresan anualmente de las instituciones de educación media superior y superior.

El Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales busca impulsar el desarrollo e implementación de la innovación, el talento y la creatividad, así como las metodologías, plataformas virtuales y/o sistemas que permitirán acercar proyectos con alto potencial, con el fin de que éstos sean incubados y/o acelerados bajo la metodología establecida por Agencia, buscando que cuenten con mecanismos de desarrollo que potencien sus emprendimientos.

El estado cuenta con una gran infraestructura para la cultura y recreación, tales como casa de la cultura, museos, galerías de arte, bibliotecas, teatros, clubes, cines, centros nocturnos, plazas, parques, jardines, plaza de toros, así como centros culturales y recreativos, llevando a Jalisco a ser considerado como un importante centro cultural en México, considerada la cuna del mariachi y sede de varios acontecimientos culturales de renombre internacional, como el Festival Internacional de Cine de Guadalajara y la Feria Internacional del Libro de Guadalajara, que atraen visitantes nacionales e internacionales. Por lo anterior, es que el actual proyecto busca sumar y potenciar esta riqueza no solamente en el ámbito artístico y cultural, sino también en el sector de tecnología y en materia de desarrollo económico y competitividad.

De acuerdo con cifras del Instituto de Información Estadística y Geográfica del Estado de Jalisco, en el 2018 en el estado había 15 mil 845 estudiantes de carreras de tecnologías de información y

animación en 35 instituciones educativas que imparten 63 programas en el área. De acuerdo con el mismo Instituto, a nivel nacional, anualmente egresan más de 17 mil estudiantes de carreras relacionadas con las artes, como: animación y diseño digital, cine, comunicación digital, comunicación en medios virtuales, diseño de imagen y sonido, diseño interactivo, ingeniería en medios digitales e ingeniería interactiva en animación.

Aunado estos datos, un estudio realizado por el periódico El Economista, el 55% de las exportaciones de Jalisco provienen de las industrias tecnológicas. Además, se exportan anualmente más de 20 millones de dólares en la industria relacionada con videojuegos o animación. El reportaje de este medio especializado indica también que las industrias creativas crecieron 5.3% de 2015 a 2018, mientras que el resto de la economía creció 3.6%.

Los numerosos proyectos que se están atrayendo hacia Jalisco está poniendo de manifiesto dificultades en los creativos para responder al dinamismo de esta industria, debido a una insuficiente preparación para demostrar sus aptitudes, la falta de orientación sobre cómo convertir sus proyectos creativos en emprendimientos de alto impacto que permitan lleva a Jalisco a ser el líder Latinoamericano en la producción de contenidos audiovisual digital, desarrollo tecnológico e innovación.

c) DESCRIPCIÓN

La industria del entretenimiento y desarrollo del software se ha posicionado poco a poco en nuestro país, no obstante, es incierto el alcance económico, ya que se trata de un sector joven, donde temas como falta de planeación, falta de una estrategia sólida de negocios, la improvisación y carencia de estándares de producción, prevalecen, por lo que no suelen ser muchas las empresas rentables en este rubro.

Dentro de los principales nodos integradores del país, Jalisco se encuentra en el segundo lugar en conjunto con la CDMX, ambos conforman un 50% de la actividad y desarrollo de la industria. Otro factor preponderante es y que puede perjudicar a la industria es la informalidad laboral, cabe señalar que dentro de la legalización y formalización de las empresas enfocadas en este sector

60% están legalmente constituidas, solo 11% están en proceso de formalizar, conforme a datos del 2018 de la Asociación de Videojuegos de México y PROMEXICO.

Mayoritariamente las empresas de este sector están constituidas como “micro pequeñas”, ya que su plantilla laboral no llega a más de 10 personas, pocas son las que suelen llegar a 30 colaboradores; donde estos oscilan entre los 25 a 30 años, por tanto, es una plantilla joven lo que ofrece una ventaja competitiva del sector en cuanto al entendimiento de los contenidos de los productos, sin embargo, esto implica falta de objetividad, ya que los desarrolladores suelen ser descuidados con las áreas en la estructura de negocios, legal y de servicio. Este es un punto delicado ya que, conforme a estos números, se refleja la falta de estructura en un modelo de negocios rentable que pueda favorecer el crecimiento de la economía creativa, a través de la empleabilidad, así mismo el poco personal, envuelto en actividades diferentes al sector, provoca que estos pequeños estudios no generen proyectos más grandes y complejos, obstaculizando la colaboración de empresas internacionales con estudios locales.

En cuanto a la temporalidad de las industrias conforme al estudio del INEGI, PROMEXICO y VMX realizado en 2018, registro que en promedio 6 de cada 10 estudios desarrolladores en nuestro país no tienen más de 3 años establecidas, este se encuentra en un 55% en promedio, 35% tienen entre 3 a 10 años de antigüedad y solo un 15% más de 10 años. Este indicador confirma el creciente interés por emprender en la industria del desarrollo de videojuegos.

En nuestro país, no existe un modelo de financiamiento específico, la mayoría de los desarrolladores buscan la monetización para lanzar sus proyectos conforme a sus necesidades y estatus del proyecto. De acuerdo con el estudio de VMX, el 51% de las empresas, se gestionan con recurso propio, un 29% a través de la inversión privada, 15% opta por un préstamo bancario, solo un 4% recurre a fondos de Gobierno. La mayoría consideran todas estas alternativas que les permita garantizar su producción, mantener su plantilla y mejorar su infraestructura, así poder asumir proyectos más demandantes.

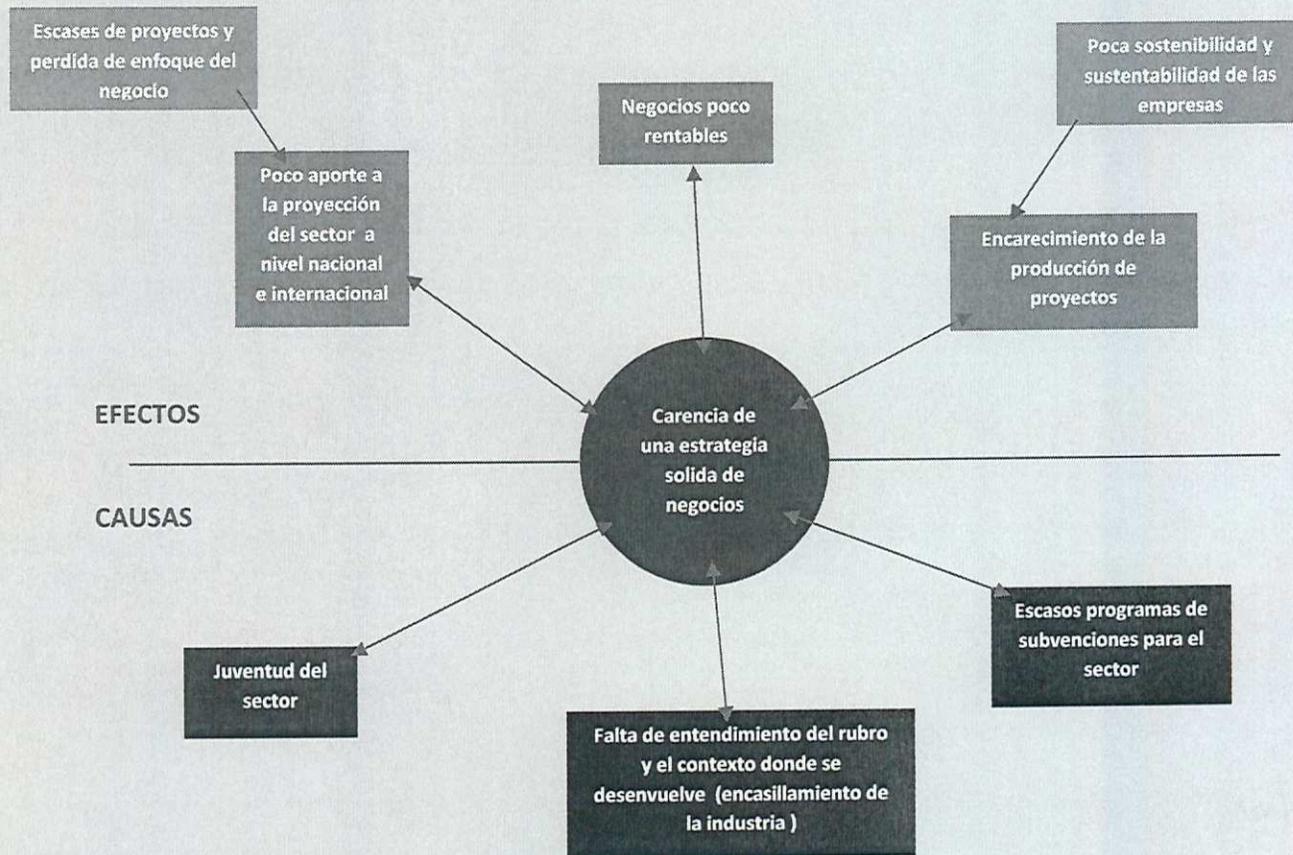
Conforme a la generación de proyectos redituables en el 2018, un 19% de las empresas generaron más de 5 proyectos en ese año, que les proporcionaron ingresos. En cuanto a los tiempos de producción el 32% de las desarrolladoras indicaron que tardan de 1 a 4 meses, mientras que un

16% tarda más de 12 meses en la implementación de un proyecto, por tanto, si los proyectos tardan menos esto quiere decir que a nivel económico los estudios están ávidos de ingresos, si un proyecto tarda más indica que la empresa puede solventar el costo operativo por mayor tiempo. No obstante, el 45% de estas industrias solo puede 1 proyecto a la vez, el 16% es capaz de producir cinco o más proyectos de manera simultánea.

En cuanto a los costos de producción, el 58% de los estudios indico que tiene un tope máximo de \$100 mil pesos, lo cual es insuficiente para todos los gastos de servicio e infraestructura, 23% gastan de \$100 mil a \$500 mil pesos, 19% más de \$500 mil pesos. Respecto a los ingresos anuales, en 2017 conforme al reporte de la Asociación de Videojuegos en México, cinco de cada diez empresas registraron ingresos superiores a los \$100 mil pesos, eso es, 46% obtuvo entre \$100 mil a 1 M de pesos, 28% ingresaron menos de \$10 mil pesos y el 24% de las empresas no obtuvieron ganancias.

Si bien los actores de este sector suelen generar contenidos propios en busca de una identidad idiosincrásica, el target conforme al The Competitive Intelligence Unit (CIU), señala que el creciente acogimiento de los dispositivos móviles ha ayudado a la expansión del mercado. En México los usuarios entre los 21 a 40 años son videojugadores, la tercera parte de los adultos que cuentan con 50 años, suelen jugar en el celular.

Finalmente, en cuanto al talento emergente, el estudio del 2018 realizado por Big Mini Mentor, registró que, de los 203,610 profesionistas egresados especializados en el sector del entretenimiento digital, el 29.4% de los egresados son mujeres, 59,875 profesionistas y el 70.6% es talento masculino, 143,735 especialistas, en nuestro país. En la región oeste, Jalisco registro 24 instituciones académicas con 36 carreras especializadas en la industria con 5,182 egresados en ese periodo.



Por todo lo anterior para realizar un efectivo desarrollo y aprovechamiento del crecimiento de este sector es preponderante un conocimiento a fondo del campo de acción por parte de todos los actores involucrados, un financiamiento adecuado, así como la correcta gestión de propiedad intelectual estrategias de promoción efectivas y fuentes de financiamiento adecuadas.

Para ello el Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales busca fortalecer e impulsar el emprendimiento de alto impacto de la industria creativa

digital a través de la creación de un hub tecnológico, con áreas idóneas para la implementación de programas y metodologías de emprendimiento mediante la generación de alianzas, intercambio de ideas, dentro de los cuales los actores del sector creativo-tecnológico complementen su proyecto con las distintas herramientas a las cuales tendrá acceso como la creación de un modelo de negocio, desarrollo de habilidades, validación de tecnología, networking con los principales jugadores de la industria, así como acceso a los fondos de capital.

Siendo la región de Jalisco el tercer lugar del país donde se engendra 80% capital humano competente para la industria del entretenimiento digital, genera un ambiente favorable, permitiendo el mantenimiento de la productividad.

Información básica	
<i>Información general</i>	
Nombre del Programa	Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales
Modalidad de apoyo	Servicio
Derecho social y humano	Derecho en el Trabajo
<i>Información administrativa-organizacional</i>	
Dependencia o unidad responsable	Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
Dirección general o unidad ejecutora de gasto	Coordinación general de proyectos
<i>Información pragmática-presupuestal</i>	
Tipo de programa	Servicio

Presupuesto autorizado	\$6,500,000.00 (seis millones quinientos mil pesos 00/100 m.n.)
Información básica	
Clave presupuestal	21121 12 202 00927 3 8 4 3 7 S 946 01 4154 01 15 51001A1 20 150
Partida de gastos	4421 denominada Ayudas para capacitaciones y Becas
Clave del programa	946
Nombre del programa presupuestario	Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

Propósito: Impulsar el desarrollo científico y tecnológico, a través de la vinculación entre la academia, industrias, sociedad y gobierno para la formación de capital humano especializado en áreas estratégicas y en todas las regiones del estado; así mismo detonar la inversión científica y tecnológica para alcanzar un desarrollo sostenible y sustentable.

Componente: 01 Programas para el Desarrollo y Fomento Realizados

Actividad: 01-01 Apoyo a proyectos de fomento e impulso del ecosistema creativo local desarrollados.

d) **OBJETIVOS**

Objetivo General

Establecer un programa que permitirá gestionar y cimentar el desarrollo de las industrias especializadas en alta tecnología, creativas y de desarrollo, con alto contenido de innovación, en sus ejes de oportunidad previo diagnóstico, estableciendo un plan sólido y estratégico, donde

complementaran su formación integrando el espacio físico, así como las metodologías, plataformas virtuales y/o sistemas que permitirán gestionar proyectos altamente escalables, con el fin de que éstos sean incubados y/o acelerados por la Agencia, a través de un seguimiento puntual donde se les vincularán con mecanismos o vehículos de inversión/ financiamiento, mentoría e internacionalización, esto para elegir hasta 25 proyectos.

Objetivos específicos

- i. Generación de mecanismos de vinculación, sensibilización y colaboración con los principales actores de la industria creativa digital tales como artistas visuales, diseñadores, programadores, grupos y/o equipos de producción audiovisual y redactores de guiones, desarrolladores de software y videojuegos.
- ii. Puesta a punto de una plataforma tecnológica que facilite la gestión y seguimiento del programa de Incubación/Aceleración.
- iii. Creación de una plataforma programa tecnológica que facilite la gestión y el seguimiento del programa de Incubación/Aceleración.

e) COBERTURA

El programa se dirigirá principalmente al talento creativo emergente o especializados en la industria creativa digital sin ser limitativo al estado de Jalisco, podrán postularse todo aquel que cumpla los requisitos desde cualquier lugar de México o país hispanohablante, con el fin de enriquecer los proyectos a través de intercambio de conocimiento.

La selección de los participantes la realizará un comité técnico, el cual estará conformado por: 2 representantes de la Agencia, 2 representantes del Ayuntamiento del Municipio de Guadalajara y 1 representante del Fideicomiso Maestro, éste último otorgará su voto de calidad.

f) POBLACIÓN OBJETIVO

Dirigido a todos aquellos que integran la cadena de valor de producción de proyectos de entretenimiento creativo digital, tales como diseñadores, artistas visuales, programadores, artistas audiovisuales, guionistas y/o programadores, fotógrafos, desarrolladores de software y videojuegos, profesionistas o estudiantes de carreras afines a las especialidades mencionadas.

g) CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIOS

Los participantes seleccionados tendrán acceso de manera gratuita al proceso de incubación/aceleración, de forma híbrida, donde en el espacio físico será una zona de esparcimiento creativo, la cual se integra con salas individuales para sesiones de asesoría personalizada, laboratorio de fotografía, video y animación, laboratorio de modelado 3D, cabina de producción de sonido, sala de realidad virtual, foro de foto y video.

De igual previo al diagnóstico recibirán asesorías, talleres especializados, curso conforme a las áreas de mejora, mentorías, consultorías, sesiones de Networking, tendrá acercamiento con diferentes stakeholders, sesiones de clúster para intercambiar ideas con otros socios estratégicos del sector, así mismo se realizarán diversas dinámicas que guiarán al participante en el proceso de convertir un proyecto creativo en un modelo sólido de negocios.

h) BENEFICIARIOS, CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD Y REQUISITOS

1. Podrán aspirar a participar en el Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales todas las personas que acrediten su participación y/o especialización en la producción de proyectos de entretenimiento creativo digital, diseñadores, artistas visuales, programadores, artistas audiovisuales, guionistas y/o programadores, fotógrafos, desarrolladores de software y videojuegos, profesionistas o estudiantes de carreras afines a las especialidades mencionadas, que tengan un proyecto desarrollado en edad avanzado o bien que deseen iniciar su propio emprendimiento en el área.

- En el caso de ser estudiantes, podrán acreditarlo en el mismo formulario de inscripción enviando una imagen de su credencial de estudiante en el lugar dispuesto para ello, así como indicando la carrera en que participan y explicando su área de interés profesional dentro de la industria audiovisual.
- Para el resto de los aplicantes que tienen la intención de emprender un proyecto creativo, podrán acreditar sus capacidades presentando un portafolios y/o reel (para el caso de ilustradores y/o animadores) o en su defecto un escrito explicando su trayectoria (currículum), el área donde pretenden desarrollarse (producción, guión, etc.) y una justificación que explique por qué consideran que puedan hacerlo. Asimismo, deberán presentar su INE vigente, completamente legible por ambos lados.

3. El aspirante deberá llenar correctamente todos los campos del formulario de inscripción que se proporcionará de la Landing page correspondientes, la cual integrará los siguientes datos:

- Nombre completo.
- Lugar de nacimiento
- Lugar de residencia
- Descripción de sus aptitudes y experiencia.
- El hipervínculo donde deberá subir su portafolio y/o reel de su trabajo en la plataforma que ahí mismo se indica.
- Explicación del proyecto con el que se desea participar
- Datos de todos los integrantes del equipo actual que trabajan en el desarrollo del proyecto.
- Datos de localización como correo y teléfono celular.
- Identificación oficial con fotografía

4. El programa es completamente gratuito para los participantes que cumplan los criterios establecidos en esta misma convocatoria. Al momento de enviar el formulario, el aspirante recibirá un correo de confirmación de preselección. Los aspirantes posteriores a este filtro pasan a entrevista que realizará el comité técnico. Una vez sean seleccionados los proyectos se les realizará un diagnóstico inicial para atacar las áreas de oportunidad puntualmente, finalmente se les dará el acceso y las instrucciones para ingresar a la plataforma y espacios de laboratorio.

CRITERIOS DE SELECCIÓN

1. Toda persona que acredite su involucramiento en las áreas de diseñadores, artistas visuales, programadores, artistas audiovisuales, guionistas y/o programadores, fotógrafos, desarrolladores de software y videojuegos, profesionistas o estudiantes de carreras afines, deberán llenar un formulario descrito en el punto 3, será considerado y podrá ser seleccionado para participar en el proceso de selección de participantes del programa.
2. Un comité de selección integrado por 2 representantes de la Agencia, 2 representantes del Ayuntamiento del Municipio de Guadalajara y 1 representante del Fideicomiso Maestro, éste último otorgará su voto de calidad; revisará las solicitudes de todos los postulantes.

CONVOCATORIA

La convocatoria será publicada en la página de la Agencia y sus redes sociales, y será emitida en los tiempos que estime pertinentes.

i) PROCESOS OPERATIVOS E INSTRUMENTACIÓN

Personas físicas con actividades relacionadas con el objetivo del programa y de estas reglas de operación, pertenecientes a las Industrias Creativas y Digitales, podrán solicitar la inscripción, cumpliendo con los requisitos establecidos en las presentes Reglas de Operación, para ser valorados y calificados conforme a los criterios señalados.

Será mediante la convocatoria que emita la Agencia, donde se establecerán los plazos, lugares, horarios, documentación y formatos que los solicitantes deberán observar para tener posibilidad de ser beneficiarios.

VIGENCIA. – Tendrán vigencia durante el ejercicio 2020-2021

j) Transparencia, difusión y rendición de cuentas

TRANSPARENCIA.- La información que la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco reciba con motivo de la participación de las personas física y/o morales que deseen participar en el referido Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales están sujetos a la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Estado de Jalisco y sus Municipios, así como a la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco y sus Municipios, por lo que, sólo se considerará como información confidencial y reservada la estipulada así por los anteriores cuerpos normativos, y se atenderá conforme a lo señalado por las leyes antes mencionadas.

La información generada con motivo del presente Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales es información pública, por lo tanto es susceptible de solicitud de información, , por lo tanto la recepción de las solicitudes de información, estará a cargo de la Unidad de Transparencia de la Agencia para de Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, y podrán presentarse de manera electrónica a través de la Plataforma Nacional de Transparencia (Sistema Infomex Jalisco), o bien al correo electrónico transparenciaagencia.ccd@jalisco.gob.mx, o de manera presencial en el domicilio de la Unidad de Transparencia, ubicado en calle Independencia número 55, Torre A, 5to. piso, Colonia Centro, en Guadalajara, Jalisco.

TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y AVISO DE PRIVACIDAD.- La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 24 de la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco, artículos 20, 21, 23.1 fracción II y 25 fracciones XV. XVII y XX de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública

del Estado de Jalisco y sus Municipios, es el responsable del uso y tratamiento de los datos personales recabados con motivo del presente proceso, por lo tanto cuenta con su Aviso de Privacidad, siendo a través de él que se le da a conocer la función, utilización, procesos, modificaciones y transferencias de que sean objeto los datos personales recabados en posesión de este Organismo, por lo anterior se pone a su disposición en el siguiente link:

<https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/aviso%20de%20privacidad.pdf>

DIFUSIÓN. - Se informa que el presente Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales, así como su respectiva convocatoria, beneficiarios y resultados son públicos, en consecuencia se le darán a conocer a la ciudadanía en cualquiera de sus redes sociales, así como en la página oficial del organismo, en el apartado de transparencia:

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

Aunado a lo anterior se le informa que cualquier ciudadano tendrá derecho de presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante las instancias correspondientes, ya sea por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en las presentes Reglas de Operación o ante la presunción de la realización de conductas contrarias a la normatividad que resulte aplicable; a efecto de obtener información o atender sus inquietudes sobre dicho programa, los interesados podrán dirigirse a:

AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO.

Coordinación General de Proyectos, ubicada en calle Independencia número 55, Torre A, 5to. piso, Colonia Centro, en Guadalajara, Jalisco, México. teléfono 3330307097.

Correo electrónico: comunicacion@ciudadcreativadigital.mx

Lic. Antonio Salazar Gómez

Director General de la Agencia para el Desarrollo de industrias creativas y digitales del Estado de Jalisco.