



Jalisco

GOBIERNO DEL ESTADO
PODER EJECUTIVO

SECRETARÍA GENERAL
DE GOBIERNO

DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL
DEL ESTADO DE JALISCO
ENRIQUE ALFARO RAMÍREZ

SECRETARIO GENERAL DE GOBIERNO
ENRIQUE IBARRA PEDROZA

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Y DEL PERIÓDICO OFICIAL
**EMANUEL AGUSTÍN
ORDÓÑEZ HERNÁNDEZ**

Registrado desde el
3 de septiembre de 1921.
Trisemanal:
martes, jueves y sábados.
Franqueo pagado.
Publicación periódica.
Permiso número: 0080921.
Características: 117252816.
Autorizado por SEPOMEX.

periodicooficial.jalisco.gob.mx



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL



**SÁBADO 26 DE
DICIEMBRE DE 2020**

**GUADALAJARA, JALISCO
TOMO CCCXCIX**



47

SECCIÓN
V



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL
DEL ESTADO DE JALISCO
ENRIQUE ALFARO RAMÍREZ

SECRETARIO GENERAL DE GOBIERNO
ENRIQUE IBARRA PEDROZA

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Y DEL PERIÓDICO OFICIAL
**EMANUEL AGUSTÍN
ORDÓÑEZ HERNÁNDEZ**

Registrado desde el
3 de septiembre de 1921.
Trisemanal:
martes, jueves y sábados.
Franqueo pagado.
Publicación periódica.
Permiso número: 0080921.
Características: 117252816.
Autorizado por SEPOMEX.

periodicooficial.jalisco.gob.mx



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO

REGLAS

Al margen un sello que dice: Gobierno del Estado de Jalisco. Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

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

4

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 instauro, 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 .

6

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 llevar 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.

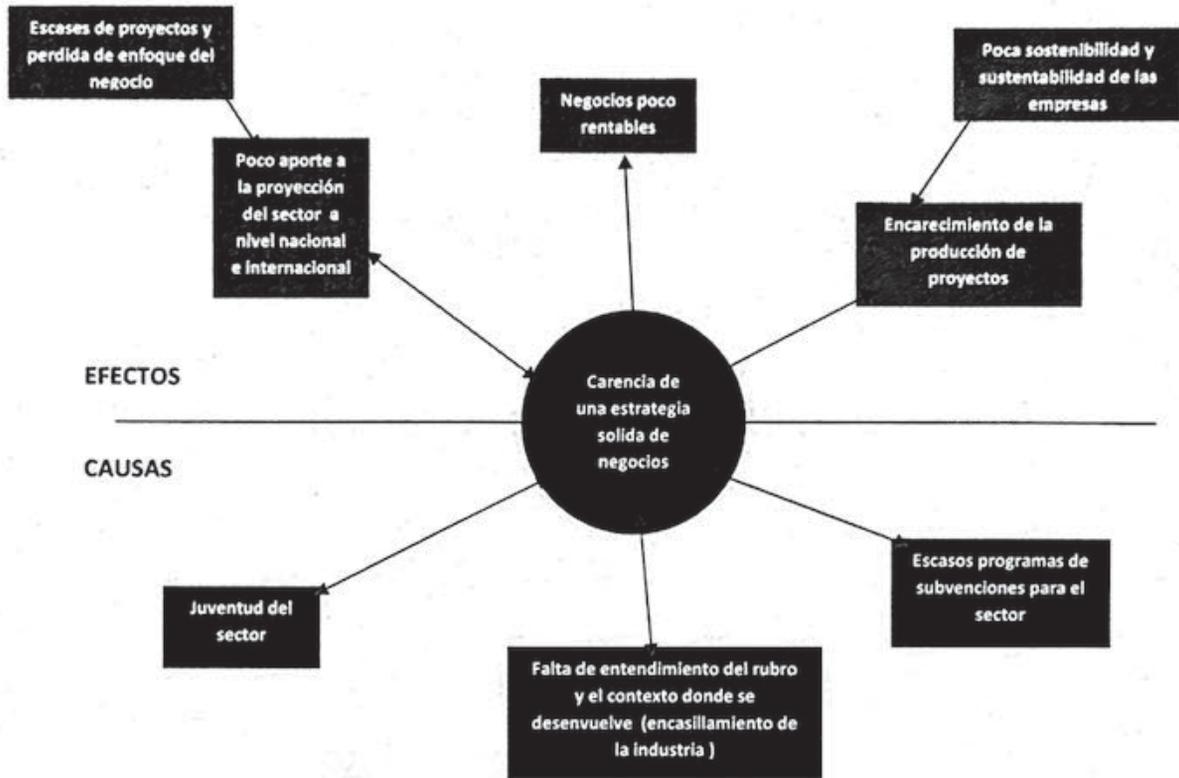
Conforme a la generación de proyectos redituables en el 2018, un 19% de las empresas generaron más de 5 proyectos en ese año, que les proporcionaron ingresos. En cuanto a los tiempos de producción el 32% de las desarrolladoras indicaron que tardan de 1 a 4 meses, mientras que un

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.



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

REQUISITOS PARA PUBLICAR EN EL PERIÓDICO OFICIAL

Los días de publicación son martes, jueves y sábado

Para convocatorias, estados financieros, balances y avisos

1. Que sean originales
2. Que estén legibles
3. Copia del RFC de la empresa
4. Firmados (con nombre y rúbrica)
5. Pago con cheque a nombre de la Secretaría de la Hacienda Pública, que esté certificado.

Para edictos

1. Que sean originales
2. Que el sello y el edicto estén legibles
3. Que estén sellados (que el sello no invada las letras del contenido del edicto)
4. Firmados (con nombre y rúbrica)

Para los dos casos

- Que no estén escritos por la parte de atrás con ningún tipo de tinta ni lápiz.
- Que la letra sea tamaño normal.
- Que los Balances o Estados Financieros, si son varios, vengan uno en cada hoja.
- La información de preferencia deberá venir en cd o usb, en el programa Word u otro formato editable.

Por falta de alguno de los requisitos antes mencionados, no se aceptará ningún documento para su publicación.

PARA VENTA Y PUBLICACIÓN

Venta

1. Número del día	\$26.00
2. Número atrasado	\$38.00
3. Edición especial	\$100.00

Publicaciones

1. Publicación de edictos y avisos notariales por cada palabra	\$8.00
2. Balances, Estados Financieros y demás publicaciones especiales, por cada página	\$1,350.00
3. Mínima fracción de 1/4 de página en letra normal	\$347.00
4. Fracción 1/2 página en letra normal	\$900.00

Tarifas válidas desde el día 1 de enero al 31 de diciembre de 2020
Estas tarifas varían de acuerdo a la Ley de Ingresos del Estado de Jalisco.

A t e n t a m e n t e

Dirección de Publicaciones

Av. Prolongación Alcalde 1351, edificio C, primer piso, CP 44270, Tel. 3819 2720, 3819 2722.
Guadalajara, Jalisco

Punto de Venta y Contratación

Av. Prolongación Alcalde 1855, planta baja, Edificio Archivos Generales, esquina Chihuahua
Teléfono 3819 2300, Extensiones 47306 y 47307. Librería 3819 2476
periodicooficial.jalisco.gob.mx

Quejas y sugerencias: publicaciones@jalisco.gob.mx



Secretaría
General de Gobierno
GOBIERNO DE JALISCO



EL ESTADO DE JALISCO
PERIÓDICO OFICIAL

S U M A R I O

SÁBADO 26 DE DICIEMBRE DE 2020
NÚMERO 47. SECCIÓN V
TOMO CCCXCIX

REGLAS de Operación del Programa de Apoyo a
Emprendimientos de Alto Impacto en Industrias
Creativas y Digitales 2020. **Pág. 3**



Secretaría General
de Gobierno
GOBIERNO DE JALISCO

periodicooficial.jalisco.gob.mx