



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco

AUDITORIA SUPERIOR  
DEL EDO. DE JALISCO

Ciudad Creativa Digital  
Primer Complejo Creativo  
Calle Independencia No. 55  
Col. Centro, C.P. 44100  
Guadalajara, Jalisco, México.  
Tel. 33 3030 7097

AUDITORIA SUPERIOR DEL ESTADO DE JALISCO  
PODER LEGISLATIVO  
SE RECIBE DOCUMENTACION ANEXA A  
RESERVA DE VERIFICAR SU CONTENIDO  
UN LEGAJO Y UN CD  
OFICIALIA DE PARTES

2021 7 69 21 JUL 15 13:14

OFICIALIA DE PARTES

OFICIO ADICD/DG/163/2021

Guadalajara, Jalisco a 13 de Julio de 2021

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

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

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

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

Lo anterior mencionado, para estar en cabal cumplimiento de rendir a la Auditoría Superior el avance del semestre del 01 de enero al 30 de junio del 2021. Sin más por el momento, agradezco las atenciones que sirva dar el presente, quedando a sus órdenes para cualquier duda o aclaración al respecto.

ATENTAMENTE

Lic. Antonio Salazar Gómez

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



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA



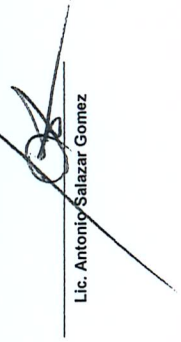
ENTE PÚBLICO Agencia para el Desarrollo de Industrias y Digitales del Estado de Jalisco

FLUJO CONTABLE DE INGRESOS Y EGRESOS

Del 01 de Enero al 30 de Junio de 2021

INGRESOS	TÍTULO	ESTIMADO		INGRESO DEVENGADO	AVANCE FINANCIERO	POR INGRESAR
		APROBADO ANUAL	MODIFICACIÓN			
		TOTAL				
	Impuestos			0	0%	100%
	Cuotas y Aportaciones de Seguridad Social			0	0%	100%
	Contribuciones de Mejoras			0	0%	100%
	Derechos			0	0%	100%
	Productos			10,204	0%	100%
	Aprovechamientos			0	0%	100%
	Ingresos por Ventas de Bienes y Prestación de Servicios y Otros Ingresos			0	0%	100%
	Participaciones, Aportaciones, Convenios, Incentivos Derivados de la Colaboración Fiscal y Fondos Distintos de Aportaciones			4,350,000	0%	100%
	Transferencias, Asignaciones, Subsidios y Subvenciones, y Pensiones y Jubilaciones	25,530,282		13,068,513	51%	49%
	Ingresos Derivados de Financiamiento			0	0%	100%
<b>TOTAL DEL INGRESO</b>		<b>25,530,282</b>	<b>0</b>	<b>17,428,717</b>	<b>68%</b>	<b>32%</b>
EGRESOS	CAPÍTULO	PRESUPUESTO		GASTO DEVENGADO	AVANCE FINANCIERO	POR
		APROBADO ANUAL	MODIFICACIÓN			
		TOTAL				
	Servicios Personales	11,287,000		4,028,045	36%	64%
	Materiales y Suministros	135,659		0	0%	100%
	Servicios Generales	4,607,623		206,043	4%	96%
	Transferencias, Asignaciones, Subsidios y Otras Ayudas	9,500,000		6,304,429	66%	34%
	Bienes Muebles, Inmuebles e Intangibles			0	0%	100%
	Inversión Pública	0		0	0%	100%
	Inversiones Financieras y Otras Provisiones	0		0	0%	100%
	Participaciones y Aportaciones	0		0	0%	100%
	Deuda Pública	0		0	0%	100%
<b>TOTAL DEL GASTO</b>		<b>25,530,282</b>	<b>0</b>	<b>10,538,517</b>	<b>41%</b>	<b>59%</b>

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

  
Lic. Antonio Salazar Gomez

ASEJ2021

SELLO



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco

# Informe de Avances de Gestión Financiera

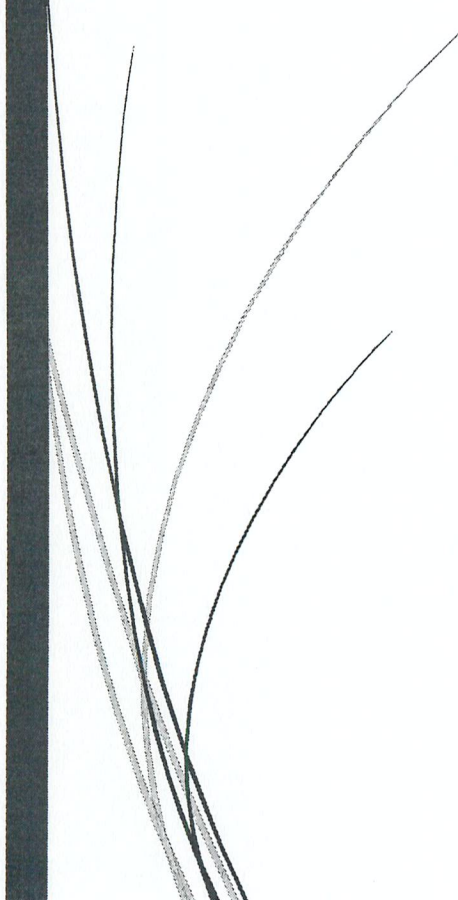
2021

## *Evaluación de Programas*

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

Primer Avance, al 30 de junio de 2021

15/07/2021



## INTRODUCCIÓN

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

## RESULTADOS DE LA GESTIÓN

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y digitales del estado de Jalisco, cuenta con una MIR, (Matriz de Indicadores para resultados) está compuesta dos programas denominados:

\*385 Programa de capacitación para industrias creativas

\*946 Programa de capacitación para industrias creativas

De los cuales se desprende 1 y 2 componentes respectivamente de cada programa.

En lo que respecta al programa 385 denominado Programa de capacitación para industrias creativas, las metas establecidas en el componente 01 corresponden a un programa, dicho programa se publicó con reglas de operación el pasado 30 de marzo del 2021.

El programa cuenta con dos modalidades una consiste en capacitaciones dirigidas al sector creativo digital en busca orientar a los emprendedores para posicionar o vender sus productos y servicios en la industrias creativas y digitales, la otra modalidad se refiere a un modelo de incubación de proyectos, donde se les orienta para capacitarlos en realizar un proyecto financiero, presupuestal, operativo y administrativo que pueda darle rentabilidad al proyecto que desarrollaron como industrias creativa y digital.

Para contribuir al componente 01, se diseñaron dos actividades, las cuales comprenden como meta valor 2 proyectos y 200 capacitaciones; en junio se llevó a cabo un proyecto que consta de la implementación de la metodología para el programa "Impulsa lab" siendo esta la modalidad de incubación de proyectos; por otro lado, las 200 capacitaciones que constan en la modalidad de orientar a los emprendedores para posicionar o vender sus productos y servicios en la industrias creativas, se llevó a cabo en mayo 2021 la primer convocatoria con asistencia de 100 participantes.

En el programa presupuesta 946 denominado Desarrollo de Industrias creativa y digitales de Jalisco, se constituye de dos componentes el cual tiene los siguientes avances:

En el componente número uno denominado "programas de operación administración gestionados" este componente estipula una meta de 1 gestión, estas consisten en la atracción de inversionistas, la cual la llevamos a cabo mediante una promoción de ciudad creativa digital con la empresa Artic Cord.

Para contribuir al componente 01, se diseñaron dos actividades, las cuales tienen como meta valor 19 nombramientos y 1 proceso respectivamente, en lo que corresponde al nombramiento tenemos avances, en marzo con 10 nombramientos y en junio le suman otros 4, en total 14 de 19.

En la actividad dos, que contribuye al componente 01 se realizó un proceso de licitación, para llevar a cabo el proyecto de intervención llamado distrito creativo, que tendrá como objetivo posicionar a ciudad creativo, como detonador económico en los alrededores del parque Morelos.

En el componente 02 denominado Programas de promoción desarrollados, se registran avances de 1 programa, denominado Ideatoon que se llevó a cabo la convocatoria en el mes de abril 2021.

Para contribuir al componente 01 se diseñaron dos actividades las cuales tienen como meta valor 3 eventos, de las cuales se tiene avance del festival pixelalt así como de la inauguración de CCD Conecta 2021, en ambos casos se registró la convocatoria.

#### PROGRAMAS SIN MIR

La Agencia, no cuenta con programas sin MIR

#### AVANCES INFERIORES A LAS METAS

La agencia no cuenta con avances inferiores a las metas.

#### REFORMULACIÓN DE PROGRAMAS

El programa vigente es 946 Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco 385 Programa de capacitación para industrias creativas y hasta el momento sin reformulación de programas.

## ANEXOS

Reglas de operación 2021 CCD Conecta

Convocatoria CCD Conecta 2021

Festival Pixelalt e ideatoon

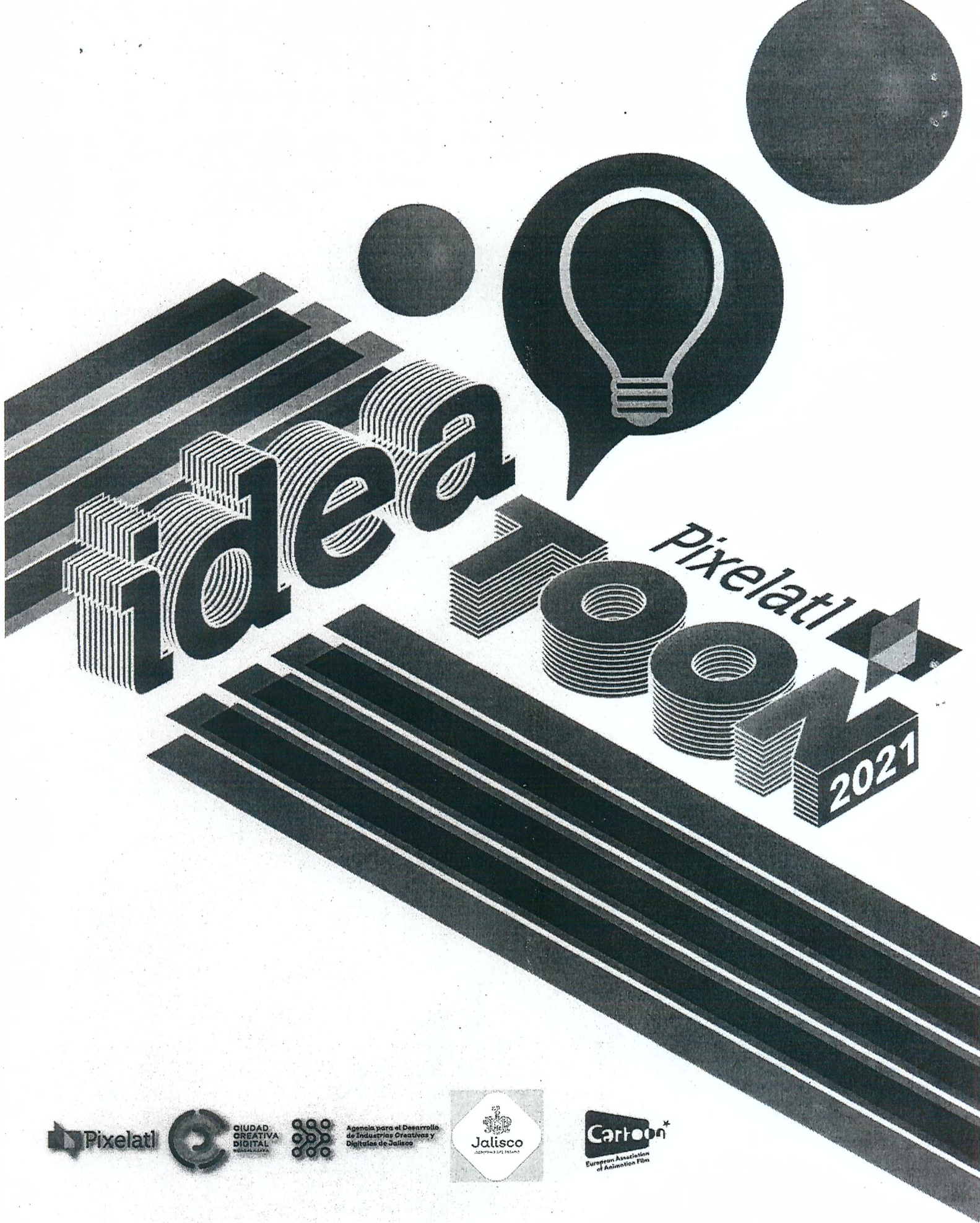
## REFERENCIAS DOCUMENTALES

Portal Oficial de Transparencia

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





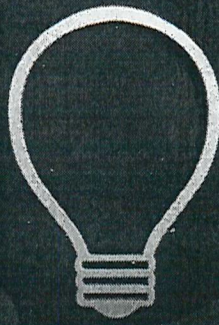


CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco





## ¿QUÉ ES IDEATOON?

Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un Concurso de Ideas para series y películas animadas que en 2021 tiene varios premios, incluyendo una misión comercial a diversos estudios en California, Estados Unidos para promocinar el proyecto.

Este año la estrategia también incluye:

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

**Taller de Pitch Bible:** Un curso corto de poco más de dos horas con toda la información para elaborar "Biblias" de proyectos Animados (Pitch Bible), que es el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos.

**Taller Avanzado:** Curso para profundizar y aportar herramientas para desarrollar los diversos componentes de una biblia, así como presentar y negociar una propiedad (alrededor de 4 horas con participación de profesionales destacados de la industria)

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

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

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

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

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

# DE LOS PARTICIPANTES Y LA INSCRIPCIÓN

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

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

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

**03.** Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de \$ 200 pesos mexicanos, o bien \$10 dólares norteamericanos por cada proyecto que inscriban.

La inscripción se hará en tres etapas:

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

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

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

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

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

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

**04.** El pago de inscripción dará acceso durante **tres meses a los Ideatoon Bytes**, que son artículos sobre tendencias del mercado internacional, recomendaciones de ejecutivos internacionales o el tipo de series que cada año están buscando los canales. Se recomienda, antes de desarrollar

el proyecto, hacer el pago para poder tener acceso a esa información muy útil para cualquier nuevo desarrollo.

**05.** Una vez registrados en el portal, los participantes recibirán notificaciones por correo electrónico. Pixelatl no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente su carpeta de spam o en su caso los portales **ideatoon.com** y **pixelatl.com**, donde también se irá publicando la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.

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

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

**07.** El límite para la inscripción, incluyendo el envío de la biblia, será el **lunes 26 de abril de 2021 a las 23:59 horas.**

#### NOTAS IMPORTANTES

- La biblia del proyecto deberá estar en Inglés, en formato PDF, y no podrá pesar más de 15 megas.
- El costo de \$200 pesos mexicanos o \$10 dólares para participar en el concurso **NO ADMITE DEVOLUCIONES**. Si el participante no alcanza a inscribirse o a enviar la biblia antes de la fecha límite, o su proyecto no alcanza el estándar mínimo para recibir el Pasaporte Feria que se menciona en el punto 13, no se devolverá el dinero de la inscripción.
- En el caso de personas que participaron en ediciones anteriores del concurso, es necesaria la revisión y actualización de los datos del formulario. **PIXELATL NO SE HACE RESPONSABLE DE NOTIFICACIONES NO RECIBIDAS POR EL PARTICIPANTE.**

# DEL TIPO DE PROYECTOS Y LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN

---

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

Nota. Sí se aceptan proyectos que hayan participado en otras ediciones de Ideatoon siempre y cuando no hayan sido finalistas, y serán considerados por el panel al momento de elegir a los seleccionados para la segunda etapa, a los finalistas y en su caso a los ganadores, pero si el proyecto no es finalista no podrá ser acreedor al beneficio del pasaporte Feria General (que se menciona en el punto 13), pues dicho beneficio ya se le concedió al proyecto cuando concursó por primera vez.

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

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

**11.** En el caso de series (sean para televisión o para plataformas en línea), deberán enfocarse a los siguientes segmentos de edad: Preescolares (menores de 6 años), 6 a 9 años, 9 a 12 años, 12 a 14 años, 15 años o más. En el caso de largometrajes, preferentemente deberán ser dirigidos a toda la familia.

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

**13.** El Concurso Ideatoon se desarrolla en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará en Cuernavaca del 7 al 11 de septiembre de 2021. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la biblia), recibirán un pase Feria General, para acceder a las proyecciones así como a los contenidos de la Feria y las conferencias que corresponden a dicha acreditación, con las siguientes consideraciones:

- Si así lo desea, el participante podrá canjear su pase por uno superior pagando la diferencia de costos.

- Esta acreditación debe solicitarse entre el 19 de julio y el 16 agosto de 2021. Si el participante no lo solicita en estas fechas, el beneficio se perderá.
- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.
- Si se trata de un proyecto que había participado en ediciones anteriores de Ideatoon en los que no había sido seleccionados, no pueden ser acreedores de este beneficio, tal como se explicó en el punto 08.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a los proyectos que no cuenten con la calidad mínima respecto al estándar del resto de los proyectos presentados.

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

- Es importante considerar que se trató de sesiones uno a uno, y lo más probable es que sean en inglés.
- Los interesados en participar deberán enviar una solicitud, de acuerdo a un formato y mecánica que se dará a conocer a más tardar la primera semana de agosto de 2021 en el portal del festival y las redes sociales de Pixelatl.
- Para garantizar el tiempo y la calidad de las sesiones, estas serán programadas en un horario preestablecido, y de acuerdo con el orden de llegada de las solicitudes, hasta que se cubra el cupo disponible.

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

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

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

# PROYECTOS SELECCIONADOS Y BOOTCAMP IDEATOON

---

---

**16.** Un panel internacional elegirá al menos 20 proyectos para participar sin costo en el Bootcamp Ideatoon: un congreso que en 2021 se realizará en línea los primeros días de junio con la participación de asesores y mentores internacionales, que revisarán y retroalimentarán los proyectos. El evento tendrá también algunas clases maestras impartidos por personalidades internacionales, y no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado.

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

- Tal como se mencionó, la participación es completamente gratuita para un participante por proyecto: incluye el acceso a las actividades y sesiones de mentoría uno a uno para cada proyecto.
- En el caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Bootcamp. Si algún otro autor desea también participar, podrá hacerlo cubriendo un costo adicional que se informará en su momento. El autor debe de escribir a [info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com) solicitando su acreditación adicional. Este pago no le dará derecho a presentar un proyecto distinto que el seleccionado.

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

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

**19.** Es indispensable la participación en el Bootcamp para aspirar al premio Ideatoon 2021, toda vez que durante el congreso los asesores internacionales seleccionarán a los proyectos finalistas.





# PROYECTOS FINALISTAS

**20.** Al finalizar el Bootcamp Ideatoon, se anunciarán los proyectos finalistas al concurso.

- Habrá un mínimo de diez proyectos finalistas, pero el número puede aumentar a criterio del jurado.
- Los proyectos finalistas deberán enviar en PNG o PSD con transparencia, con medidas mínimas de 2,000 píxeles en el lado más pequeño; o bien en archivos vectoriales en formato .AI o .EPS los siguientes materiales:
  - Personajes principales sobre fondo transparente.
  - Dos imágenes del arte de la serie (de preferencia, dos fotogramas completamente terminados).
  - El logotipo de la serie y/o la imagen del nombre diseñado tal como aparece en la biblia
  - En caso de que para la segunda etapa del concurso cuenten con el apoyo de algún estudio (tal como se explica más adelante), deberán enviar también el Logotipo del Estudio.
- Este material se usará para la elaboración del catálogo del Festival e Ideatoon, así como para difundir los proyectos en las redes sociales y las páginas web de Pixelatl. Dichos materiales se utilizarán sólo con fines de promoción de los proyectos y del concurso, y sólo en los medios descritos en este punto.
- Como las series probablemente tengan cambios después del Bootcamp Ideatoon, la fecha límite para el envío de estos materiales se extenderá hasta el 15 de julio de 2021.

**21.** Luego del Bootcamp, los proyecto finalistas tendrán oportunidad de hacer todos los ajustes que consideren necesarios, de acuerdo con la retroalimentación recibida, así como avanzar tanto como deseen en el desarrollo de la serie.

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

# PITCH IDEATOON

**22.** Para aspirar a ganar el concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse del 7 al 9 de septiembre de 2021 en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics.

- El mercado del Festival 2020 estará dividido en tres segmentos: Ideatoon, SecuenciArte y VMX. El pase Ideatoon que aquí se describe da acceso a todas las actividades del programa de Proyecciones, la Feria y el Foro por todo el Festival, así como a las actividades del mercado del pase “Cumbre” que corresponden al 7, 8 y 9 de septiembre, así como al exclusivo Pitch Ideatoon (speed-meetings) con al menos 12 altos ejecutivos de estudios y cadenas internacionales.
- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades exclusivas de vinculación, incluyendo briefings por parte de personalidades de la industria y encuentros de negocios con productores y ejecutivos de networks internacionales. Incluye también el acceso al exclusivo market lounge.
- En caso de que, por razones de la pandemia causada por el virus SARSCOV-2, el evento no pudiera realizarse presencialmente, las actividades descritas se realizarán en línea.
- El pase ideatoon no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero en caso de que el evento fuera presencial, Pixelatl no se hará responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la estadía en Cuernavaca y la participación en la cumbre y el festival.
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que asistirá a la Cumbre Ideatoon. El resto de los autores podrán adquirir un pase Ideatoon adicional cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la “biblia” del proyecto, así como en los formularios en línea al momento de dar de alta el proyecto. Este pase adicional no otorga el derecho de presentar en el Pitch Ideatoon un proyecto distinto al seleccionado como finalista.
- Si algún concursante o participante en el mercado la Cumbre desea presentar un proyecto no seleccionado, o su reel o portafolio, tendrá la libertad de buscar reuniones o citas adicionales con los ejecutivos, y productores y demás delegados asistentes al mercado, pero aunque Pixelatl contará con un servicio de match-making para ayudar a concertar reuniones, no puede garantizar que un ejecutivo o invitado en particular lo reciba.

- Si algún finalista un asistente a la Cumbre Ideatoon desea participar en las actividades del mercado la Cumbre el resto de los días del Festival (es decir, el 6 y 7 4 y 5 de septiembre) incluyendo las comidas, cenas o fiestas con los invitados, además de las dinámicas de vinculación, podrá hacerlo cubriendo el costo respectivo, ya sea por actividad, o bien por el día adicional en la cumbre.

**24.** La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2021, toda vez que durante el Pitch Ideatoon el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador.

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

## **PREMIOS**

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

- a. Quienes completen su inscripción reciben un pasaporte Feria General para asistir al festival, con las consideraciones y restricciones descritas en el punto 13. Además, los no seleccionados podrán participar de las sesiones de retroalimentación descritas en el punto 14.
- b. Los seleccionados para la segunda etapa del concurso reciben además el acceso al Bootcamp ideatoon que se detalla en los puntos 16 a 19.
- c. Los finalistas recibirán, en lugar del pasaporte feria descrito en el inciso A, un pasaporte Cumbre Ideatoon, con reuniones garantizadas con al menos 12 ejecutivos de networks internacionales, así como dinámicas de vinculación, comidas y cenas con los invitados y delegados, y acceso al exclusivo lounge ideatoon (tal como se detalla en el punto 22).

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

**25.** Adicionalmente, el ganador de la edición 2021 de Ideatoon, recibirá un premio que constará de:

- a. Acreditación para asistir a Cartoon Forum 2021, que se realizará del 20 al 23 de septiembre, para conocer algunos de los tomadores de decisiones más importantes del mercado europeo

**b.** Ser parte de una misión comercial a California, Estados Unidos, para recorrer varios estudios de Animación y mantener encuentros de negocios con productores de dichos estudios.

**NOTAS:**

- En caso de tratarse de un proyecto de varios autores, deberán elegir el representante que asistirá a los eventos. Ningún premio podrá ser transferido a alguien distinto de los autores (que deberán haber sido mencionados desde la biblia inscrita).
- Es responsabilidad del representante del proyecto contar con un pasaporte vigente para los viajes, así como de la visa respectiva. En caso de que ningún representante del proyecto pueda asistir, Pixelatl se reserva la posibilidad de transferir el premio a otro proyecto o cancelarlo.

**a.** Sobre la acreditación para Cartoon Forum 2021:

- Cartoon Forum es un evento de tres días de la Asociación Europea Cartoon, que en este año se realizará en Toulouse, Francia. El evento da la oportunidad de presentar el proyecto ante alrededor de mil ejecutivos como representantes de canales de televisión, inversionistas y socios potenciales de 40 países.
- El premio incluye la acreditación para que un representante del proyecto participe en el evento.
- Se prevé que este año el evento sea presencial, pero si por la pandemia causada del SARSCOV-2 el evento se realizara en línea, la acreditación otorgada como premio aplicará para dicho formato.

**b.** Sobre la Misión Comercial a California

- La misión comercial se realizará a finales de 2021, e incluye la agenda de trabajo (visitas a estudios y reuniones con ejecutivos).
- Adicionalmente incluye una aportación de \$15,000 pesos mexicanos en efectivo, para ayudar a cubrir gastos de avión y la estancia en California.
- Si no se puede realizar en las fechas previstas por la pandemia o sus derivaciones (por ejemplo, en California no estuvieran trabajando presencialmente), la misión se reprogramará a una fecha posterior.

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

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

**28.** Los miembros del jurado se darán a conocer el 11 de septiembre de 2021 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y en Pixelatl.com los días subsecuentes. La decisión del jurado será inapelable.

# **CONSIDERACIONES ADICIONALES**

**29.** Todos los proyectos finalistas formarán parte de un catálogo que se entregará a los ejecutivos internacionales que asistan a la Cumbre Ideatoon, y que posteriormente se presentará al menos en dos mercados internacionales de animación, entre octubre de 2021 y agosto de 2022, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

**Los participantes entienden y aceptan el uso en dicho catálogo de algunas imágenes de su proyecto, así como de la ficha técnica del mismo, mismas que también se mostrarán en los portales de Pixelatl con fines de promoción de los proyectos.**

**30.** Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos, para proteger sus derechos, el registro de su obra antes de remitirla en la respectiva oficina de derechos de autor de cada país. En el caso de México, los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en [www.indautor.gob.mx](http://www.indautor.gob.mx).

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

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


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

**34.** Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl e informada a todos los participantes a través del portal [ideatoon.com](http://ideatoon.com) y por correo electrónico.

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



# idea TOON

Pixelatl 



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco





# CCD CONECTA 2021

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

## CCD Conecta 2021

- Entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios
- Conferencias en LiveStreaming para que mejores tus posibilidades de contratación
- Actividades interactivas para que te sumes a la comunidad
- Acceso On-Demand a tutoriales y contenidos adicionales pregrabados

## Qué es CCD Conecta 2021

CCD Conecta es un programa para que los participantes aumenten sus posibilidades de contratación en la industria audiovisual, e incluye entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios con reclutadores y artistas de algunas de las principales empresas nacionales e internacionales del sector.





## CONVOCATORIA

Ciudad Creativa Digital convoca a ilustradores, animadores y creativos en general que estén orientados a la industria audiovisual, ya sean profesionistas o estudiantes de carreras como animación, producción audiovisual, diseño, artes, cine, ilustración, comunicación o cualquiera similar, a participar en el programa de formación para el reclutamiento y el empleo CCD Conecta 2021

## BASES PARA PARTICIPAR

1. Podrán participar en el programa CCD Conecta 2021 todas las personas que participen en el sector audiovisual, sean estudiantes o profesionistas, y/o que aspiren a obtener un lugar en dicho mercado laboral, o bien que deseen iniciar su propio emprendimiento en el sector.

Para acreditarlo, deberán incluir en el formulario de inscripción que se describe más adelante alguno de los siguientes documentos:

En el caso de ser estudiantes, podrán acreditarlo en el formulario enviando una imagen de su credencial de estudiante en el lugar dispuesto para ello, e indicando la carrera en que participan y su área de interés profesional.

En caso de ser profesionistas del sector, podrán acreditarlo con su portafolios y/o reel de trabajo y/o currículum vitae a través del mecanismo que se explica en el punto 3 de estas bases.

En el caso de no ser estudiante ni profesionista del sector, pero tener la intención de incursionar en el mercado laboral audiovisual o emprender un proyecto creativo en dicho sector, podrán acreditar sus capacidades presentando un portafolios y/o reel (para el caso de ilustradores y/o animadores) tal como se explica en el punto 3 de estas bases, o en su defecto un escrito explicando su trayectoria (currículum), el área donde pretenden desarrollarse (producción, dirección, etc.).

2. Para participar, los interesados deben llenar correctamente todos los campos del formulario de inscripción que se encuentra en la dirección electrónica [ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx](http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx)

- En caso de ser estudiantes, en el mismo formulario hay un campo para enviar una imagen de su credencial de estudiante o documento que los acredite como tales.

- En caso de ser profesionista, podrán acreditarlo ya sea con su portafolios digital en la aplicación que se describe creando un perfil en la aplicación que se describe en el punto 3 de esta convocatoria o bien indicando una liga a su reel o remitiendo su currículum empresarial en los campos dispuestos para ello en el mismo formulario de inscripción.

- En caso de no ser estudiante ni



profesionista, pero aspirar a incursionar en el sector, en el mismo formulario habrá un campo donde podrán cargar el documento descrito en el punto 1 de estas bases.

**NOTA:** En los tres casos, si aspiran a participar en las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios, podrán crear su perfil en la aplicación que se describe a continuación.

3. Para aspirar a participar en las entrevistas de reclutamiento y revisión de portafolios, los interesados deberán crear un perfil y subir su portafolios (y de ser el caso su reel) en la plataforma web que utilizarán los reclutadores para revisar la trayectoria de los aspirantes.\*

Los inscritos en el formulario mencionado en el punto 2 de estas bases, recibirán a través de correo electrónico una liga a la aplicación web descrita, donde podrán hacer su portafolio en línea en los parámetros que la misma aplicación indicará.

Deberá usar en dicha plataforma el mismo correo electrónico usado al registrarse en el formulario de inscripción.

Crear un perfil y portafolios en dicha aplicación, es un requisito indispensable para participar en las jornadas de reclutamiento y revisión de portafolios.

\* **NOTA:** En caso de que el aspirante no suba su portafolios, aún podrá participar en el programa visionando las clases maestras (tanto las que se impartirán en Live Streaming como las

pregrabadas), pero no podrán participar en las jornadas de reclutamiento y revisión de portafolios.

4. El programa es completamente gratuito para los participantes que cumplan los criterios establecidos en esta misma convocatoria. Al momento de enviar el formulario, recibirás un correo de confirmación, y a ese mismo correo se enviará con posterioridad las ligas para acceder a las actividades del programa.

**IMPORTANTE:** Es indispensable que te inscribas usando un correo que consultes regularmente, y que en caso de no recibir la notificación verifiques en tu carpeta de SPAM y/o que nos contactes a través de redes sociales o al correo:

**comunicacion@ciudadcreativadigital.mx.**

No nos podemos hacer responsables por notificaciones no recibidas.

5. El periodo de solicitud para participar en el programa cierra el 27 de mayo a las 23:59 hrs.



## CRITERIOS DE SELECCIÓN

1. Toda persona que cumpla con los criterios de ser estudiante o profesionista del sector, o aspirar al mercado laboral de la industria audiovisual o a desarrollar un emprendimiento creativo en el sector, y que lo acredite llenando correctamente el formulario descrito en el punto 2 a más tardar el 27 de mayo de 2020 a las 23:59 hrs. será admitido para participar en las clases maestras que conforman el programa.

Una vez remitido el formulario, el interesado deberá recibir inmediatamente un correo electrónico de confirmación a la dirección que ha registrado.

**NOTA:** En caso de no recibirlo en la carpeta principal, es necesario revisar las carpetas de promociones o SPAM (o cualquier otra similar de tu servicio de correo). Si no encuentras ahí el correo, es probable que lo hayas escrito mal en el formulario, así que por favor escribe informándolo a:

**[comunicacion@ciudadcreativadigital.mx](mailto:comunicacion@ciudadcreativadigital.mx)**.

2. Las sesiones de revisión de portafolios y/o reclutamiento son entrevistas uno a uno de más o menos diez a quince minutos de duración, entre el participante y alguno de los reclutadores o artistas que participan en el evento. Cada reclutador o artista participante establecerá los perfiles particulares que revisará durante el programa y el número de entrevistas que podrá sostener.

3. Un comité de selección integrado por expertos en el área y miembros de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, clasificará los portafolios de todos los participantes de acuerdo con los perfiles establecidos por cada reclutador o artista, de modo que éstos puedan revisar los perfiles que les interesen y agendar entrevistas con aquellos participantes que mejor cumplan con el perfil que les interesa.

4. Es importante mencionar que es limitado el número de entrevistas que cada reclutador participante podrá sostener, por lo que cada reclutador revisará en línea los portafolios y/o reels de los participantes, y con oportunidad agendará las reuniones con aquellos aspirantes que mejor cumplan sus criterios de selección.

## CONVOCATORIA Y FECHAS CLAVE

1. El postulante deberá llenar en su totalidad el registro de inscripción a más tardar el 27 de mayo de 2021 a las 11:59 pm en la página: **[ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx](http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx)**

2. Los postulantes recibirán un correo de confirmación una vez que hayan enviado el formulario de inscripción, y poco después un segundo correo con la liga para crear el perfil y el portafolios en la aplicación que revisarán los reclutadores. En dicho correo, también



se darán indicaciones de la mecánica del evento para acceder a las clases maestras.

3. Las nuevas clases maestras y actividades se realizarán en línea entre el 31 de mayo y el 4 de junio de 2021. En mismos días los reclutadores agendarán las reuniones y los participantes seleccionados recibirán las notificaciones respectivas.

4. Las jornadas de reclutamiento y revisión de portafolios se realizarán durante la semana que va del 7 al 11 de junio con la participación de reclutadores y artistas de estudios de animación locales, nacionales e internacionales.

## CONSIDERACIONES ADICIONALES:

El programa CCD Conecta busca apoyar a los estudiantes y profesionistas del sector audiovisual para que comprendan las mecánicas de reclutamiento y las oportunidades actuales que existen en el sector.

En ese sentido, las jornadas de reclutamiento y revisión de portafolios que forman parte del programa, son sólo un mecanismo para acercar a reclutadores nacionales e internacionales con el talento participante, pero en ningún modo puede garantizar que todos los participantes obtengan una o varias entrevistas, y mucho menos garantizar que obtengan un trabajo. Al inscribirse para participar, los aspirantes lo entienden y aceptan, y excluyen a Ciudad Creativa Digital y/o a quienes participan en el diseño y realización de este programa de cualquier controversia al respecto.



**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  
JUAN 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](http://periodicooficial.jalisco.gob.mx)

MARTES 30 DE MARZO  
DE 2021

GUADALAJARA, JALISCO  
TOMO CD



# EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL



**37**

SECCIÓN  
IX



**EL ESTADO DE JALISCO**  
PERIÓDICO OFICIAL

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL  
DEL ESTADO DE JALISCO  
**ENRIQUE ALFARO RAMÍREZ**

SECRETARIO GENERAL DE GOBIERNO  
**JUAN 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](http://periodicooficial.jalisco.gob.mx)



**Jalisco**  
GOBIERNO DEL ESTADO

REGLAS

Al margen un sello que dice: Estados Unidos Mexicanos. Gobierno del Estado de Jalisco.  
Innovación Ciencia y Tecnología.

REGLAS DE OPERACIÓN  
"PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PARA INDUSTRIAS CREATIVAS"  
EJERCICIO 2021

SECCIÓN I. PARTICULARIDADES DEL PROGRAMA

1. FUNDAMENTACIÓN Y MOTIVACIÓN JURÍDICA

Lic. Antonio Salazar Gómez, Director General de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco. Con fundamento 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 20 del Decreto (28287/LXII/20) 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 2021 (ejercicio fiscal 2021); 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 CAPACITACIÓN PARA INDUSTRIAS CREATIVAS" del Organismo Público Descentralizado "Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco".

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 2021 (28287/LXII/20) 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 CAPACITACIÓN PARA INDUSTRIAS CREATIVAS":

La interpretación de las presentes Reglas de Operación, así como los asuntos no previstos en éstas, serán resueltos por el titular de Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

## 2. ANTECEDENTES

### INTRODUCCIÓN

Las presentes Reglas de operación, así como los documentos que de ésta emanen, tienen por objetivo, sentar las bases para la creación, lanzamiento y operación de iniciativas que permitan gestionar, desarrollar y promover el impulso de la industria creativa y digital, incluyendo tecnologías como la audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación.

Cuando, en las presentes Reglas de Operación así como en los documentos que de esta emanen, se mencione de manera genérica a los sujetos de apoyo, intermediarios, beneficiarios, asesores, representante legal, representante técnico y/o administrativo inventor, entre otros, se considerará dentro de las mismas a las y los sujetos de apoyo, las beneficiarias, las intermediarias, las asesoras, las representantes legales, técnico y/o administrativo, las inventoras, entre otras; por lo que estas menciones plasmadas en un género, se refieren sin distinción alguna, a todas las personas físicas de todos los géneros, sin preferencia ni discriminación alguna.

El presente documento es el instrumento normativo del Programa de Apoyo al Emprendimiento de Alto Impacto para las Industrias Creativas, donde se detallan los elementos para participar en los procesos de incubación y aceleración por parte de estudiantes, personas físicas y jurídicas pertenecientes a este sector, para el desarrollo de sus aptitudes, competencias y habilidades en concordancia a las necesidades y retos de esta industria.

En la Sección I, se muestran los fundamentos y la motivación jurídica que sustentan estas ROP, además se describen los antecedentes, en donde se realiza un breve análisis del programa desde que se diseñó, hasta la actualidad; indicando además los cambios, resultados e impactos que éste ha alcanzado; además se indica el problema público y la forma en cómo la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco interviene para disminuir dicho problema. Por último, en esta sección, se indica la alineación programática y presupuestal del programa.

En la Sección II, se indican los objetivos generales y particulares que persigue este programa público, así como la descripción y contabilización de la población potencial y objetivo a los que éste va dirigido.

Posteriormente, en la Sección III, se indica la forma de operación y gestión, mostrando las características de los apoyos, el proceso y la forma en cómo se seleccionan los beneficiarios, así como el proceso de operación e instrumentación.

En la Sección IV, se definen los Mecanismos de verificación y evaluación de resultados.

En la Sección V se establecen los campos que contendrá el Padrón de Beneficiarios, el área responsable del mismo, así como los mecanismos de transparencia, difusión y rendición de cuentas.

### ANTECEDENTES

La industria tecnológica y creativa en los últimos años se 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 ha 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 (FONSOFIT), el cual sufraga proyectos de I+D relacionados con el desarrollo de software.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco (ADICD) 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.

Así, 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.

Lo anterior se demuestra con cifras, ya que de acuerdo con el 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%.

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.

Es así como los 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.

Derivado de lo anterior, en el 2020, la ADICD impulsó dos programas para atender el desarrollo de este sector: El primero se llamó CCD Conecta, cuyas reglas de operación (ROP) se publicaron el 7 de noviembre de 2020 en El Periódico Oficial de Jalisco. Este programa tuvo como objetivo general desarrollar e implementar un

programa de formación para el empleo y el emprendimiento de ilustradores, animadores y creativos para la industria audiovisual. Éste, se llevó a cabo del 17 al 24 de noviembre y consistió en una serie de clases maestras impartidas en línea que tuvo una participación de más de 1,700 asistentes locales y nacionales, así como de 15 países de Latinoamérica, Estados Unidos, Canadá y Europa. Este programa finalizó con una jornada de reclutamiento y revisión de portafolios con participación de reclutadores de estudios de animación locales, nacionales e internacionales, para un grupo seleccionado de los mejores 150 perfiles.

El segundo programa fue Programa de Apoyo a Emprendimiento de Alto Impacto en Industrias Creativas y Digitales (GDL Impulsa Labs), cuyas ROP se publicaron en el Periódico Oficial el 26 de diciembre de 2020 y se encuentran aún vigentes. El objetivo de éste, es 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 complementarán 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 ADICD, a través de un seguimiento puntual donde se les vincularán con mecanismos o vehículos de inversión/financiamiento, mentoría e internacionalización, con por lo menos 25 proyectos.

### 3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA PÚBLICO Y LA INTERVENCIÓN

#### 3.1 Descripción del problema.

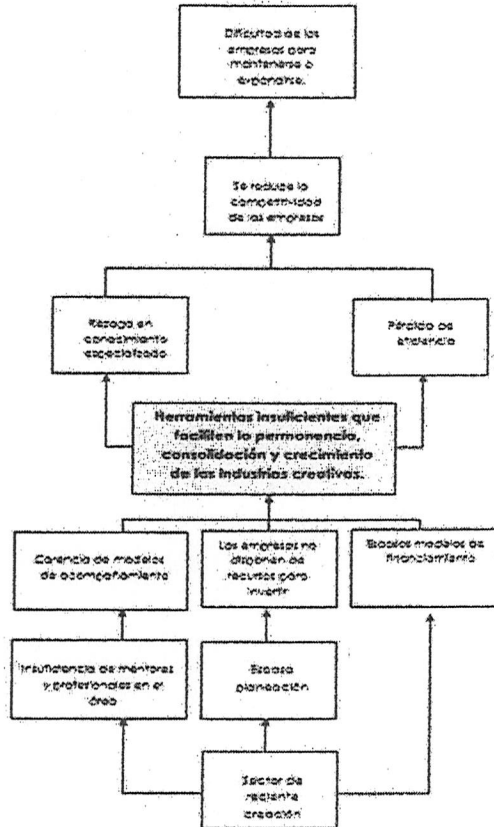
La industria del entretenimiento y desarrollo del software se ha posicionado poco a poco en nuestro país, no obstante los emprendedores y las unidades económicas que incursionan en este sector suelen enfrentar obstáculos para su afianzamiento y crecimiento continuo. Aspectos como la falta de planeación, la falta de una estrategia sólida de negocios, la improvisación y la carencia de estándares de producción, prevalecen, por lo que no suelen ser muchas las empresas rentables en este rubro.

De acuerdo con la observación empírica y testimonios de los líderes de las unidades económicas pertenecientes a las industrias creativas y digitales, la mayor parte estas presentan dificultades en el desarrollo y consolidación de sus productos y servicios, así como en la formulación de modelos de negocios que vayan acorde al dinamismo de este tipo de industrias. En parte, se ha observado que la formación de los emprendedores por lo general es en campos relativos a las ingenierías, en los cuales no se hace gran énfasis en conocimientos y habilidades de corte empresarial y gerencial.

Otro de los aspectos a considerar es la importancia que tienen la vinculación nacional e internacional para la expansión de los mercados a los que este tipo de empresas puedan llegar, para lo cual es necesario desarrollar habilidades y estrategias específicas que favorezcan este tipo de crecimiento. Es pertinente señalar que la competencia que enfrentan este tipo de emprendedores es ardua y proviene de distintas partes del mundo. A su vez, si bien este sector tiene un gran potencial de crecimiento, ha carecido de distintas herramientas que faciliten su fortalecimiento, elementos como la falta de un modelo de incentivos fiscales o de financiamiento específico son algunos de los factores que han impedido un mayor dinamismo. Por su parte, los mecanismos existentes de incubación y aceleración de negocios no están del todo especializados para acompañar de forma integral a estas industrias y existen áreas de oportunidad en lo que a la formación de espacios dedicados para el intercambio de conocimientos y experiencias, así como para la vinculación del talento humano con las industrias en cuestión.

La conjugación de los elementos previamente descritos habla de la carencia de modelos de acompañamiento integral que permitan a los participantes de este sector contar con herramientas suficientes para implementar de forma exitosa modelos organizacionales y de negocios que impulsen su permanencia, crecimiento y consolidación.

Es así como el Programa de Capacitación para Industrias Creativas busca impulsar el desarrollo y consolidación de estas industrias a partir del acompañamiento integral a proyectos, la generación de espacios para la vinculación entre sus participantes, así como el impulso a la formación del talento humano.



*Handwritten mark*

**3.2 Lógica de intervención.**

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales para el Estado de Jalisco, busca impulsar a este sector a través del otorgamiento de becas para la formación y la capacitación especializada que coadyuven a su permanencia, crecimiento y consolidación.

Los tipos de capacitaciones que ofrece este programa son:

1. Jornadas CCD Conecta: Capacitación para estudiantes y egresados de carreras relacionadas con las Industrias Creativas y Digitales así como para emprendedores del sector, para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales y conozcan las dinámicas de contratación en la industria. Durante las jornadas se llevan a cabo mentorías, talleres, charlas y master classes por parte de destacados profesionales del sector. Incluye sesiones de reclutamiento y revisión de portafolios para las mejores propuestas.

La duración estimada de las Jornadas CCD Conecta es de 2 semanas y se llevarán a cabo dos ediciones durante 2021, una en cada semestre del año.

1. GDL Impulsa Labs: Capacitación, acompañamiento y seguimiento a los emprendimientos de alto contenido tecnológico, mediante una incubadora de negocios, con el objetivo de acelerarlos y convertirlos en proyectos consolidados.

La duración del programa GDL Impulsa Labs es de 109 horas y la segunda generación iniciará en el segundo semestre de 2021.

Ambas intervenciones podrán ser presenciales y/o virtuales.

INSUMOS	PRODUCTOS	RESULTADOS	EFFECTOS
Capacitaciones especializadas disponibles para estudiantes, emprendedores y unidades económicas del sector creativo y digital.	Los estudiantes, emprendedores y unidades económicas del sector creativo y digital disponen capacitaciones especializadas en su sector en lo referente al desarrollo de sus productos y servicios.	Mayor cohesión del sector.  Proyectos consolidados de alto contenido tecnológico.	Fortalecimiento del ecosistema de innovación y el emprendimiento científico-tecnológico y de alto impacto.  Incremento en el valor agregado de sus productos.

**4. INFORMACIÓN BÁSICA**

**4.1 INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre Oficial del Programa Programa de Capacitación para Industrias creativas  
Apoyo económico: Becas  
Modalidades de Apoyo Apoyo en especie Servicios  
Derecho social y humano Derecho al Trabajo

**4.2 ALINEACIÓN CON EL PLAN ESTATAL DE GOBERNANZA Y DESARROLLO**

Eje sectorial: Desarrollo económico Desarrollo económico  
Temática: Ciencia y tecnología  
Resultado general: Incrementar el desarrollo tecnológico y la investigación científica en todas las regiones del estado  
Resultado específico: Aumentar la inversión en ciencia y tecnología, promoviendo programas concurrentes para incrementar la inversión de la iniciativa privada, privilegiando aquellos proyectos que acorten la brecha de desigualdad.  
Objetivo de Desarrollo Sostenible: 8.- Trabajo decente y crecimiento económico

**4.3 INFORMACIÓN ADMINISTRATIVA - ORGANIZACIONAL**

Dependencia o unidad responsable 202 Agencia Para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco  
Dirección general o unidad ejecutora de gasto 927 Agencia Para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco  
Dirección o unidad operativa Coordinación general de proyectos

**4.4 INFORMACIÓN PROGRAMÁTICA - PRESUPUESTAL**

Tipo de programa Público  
Presupuesto autorizado \$4,500,000.00 (cuatro millones quinientos mil pesos 00/100 m.n.)  
Clave presupuestaria \$ 4,500,000.00 1220200927385014154  
Partida del gasto 4154 Transferencias internas a entidades paraestatales no empresariales y no financieras para transferencias, asignaciones, subsidios y otras ayudas  
Clave del programa presupuestario 385  
Nombre del programa presupuestario Programa de Capacitación para industrias creativas  
Gastos de operación  
Monto Porcentaje Clave presupuestal  
- - -  
Uso de los gastos de operación  
No aplica

**SECCIÓN II. OBJETIVOS Y ALCANCES DEL PROGRAMA**

**5. OBJETIVOS**

**5.1 Objetivo general:**

Fortalecer a las industrias creativas y digitales del Estado de Jalisco, a través del desarrollo y la implementación de un modelo de acompañamiento integral dirigido a estudiantes, emprendedores y empresarios del sector.

**5.2 Objetivos específicos:**

1. Generar espacios dedicados para el intercambio de conocimientos, experiencias y nuevas tendencias en la industria.
2. Fortalecer la vinculación y la inserción profesional del talento humano en el sector.
3. Incrementar el número de proyectos con alto potencial de crecimiento y consolidación.

**6. POBLACIÓN POTENCIAL Y OBJETIVO**

**EL ESTADO DE JALISCO**  
PERIÓDICO OFICIAL

10

Para la participación en Jornadas CCD CONECTA

Población Potencial	Población Objetivo	Porcentaje de Cobertura
Estudiantes y egresados de programas educativos relacionados con Industrias Creativas y Digitales		40%
Empresarios y Emprendedores del Sector de Industrias Creativas Digitales	2,000	
5,000		

El cálculo de la población potencial se llevó a cabo a partir de estimaciones realizadas por la Coordinación General de Proyectos de la Agencia de Industrias Creativas y Digitales. Esta será actualizada de forma anual.

Para la participación en GDL Impulsa Labs

Población Potencial	Población Objetivo	Porcentaje de Cobertura
Empresarios y Emprendedores del Sector de Industrias Creativas Digitales que cuenten con un proyecto para incubar	50	7%
700		

El cálculo de la población potencial se llevó a cabo a partir del número de solicitantes para la primera generación de GDL Impulsa Labs.

#### 7. COBERTURA GEOGRÁFICA

El programa está dirigido a los creativos-digitales de los 125 Municipios del estado de Jalisco, sin embargo dado que la implementación se lleva a cabo mayoritariamente en línea, cualquier creativo-digital puede acceder independientemente de su localización geográfica.

#### 8. PROGRAMAS POTENCIALMENTE COMPLEMENTARIOS

Este apartado no es aplicable, toda vez que, de acuerdo a las actividades realizadas en este programa en términos de objetivo y población objetivo, hasta el momento se desconoce si existe algún programa o programas que puedan ser potencialmente complementarios.

SECCIÓN III. OPERACIÓN Y GESTIÓN.

La Agencia de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco otorgará becas completas a los estudiantes, emprendedores y unidades económicas de la Industria Creativa y Digital

### SECCIÓN III. OPERACIÓN Y GESTIÓN

#### 9. CARACTERÍSTICAS DE LOS APOYOS

##### 9.1 Características de los apoyos:

Los apoyos otorgados por este programa los beneficiarios son en especie a través de becas completas, con las siguientes características:

a. Becas completas (100%) para participar en las Jornadas CCD Conecta que consisten en capacitación para estudiantes y egresados de carreras relacionadas con las Industria Creativas y Digitales, así como para emprendedores del sector, para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales y conozcan las dinámicas de contratación en la industria. Durante las jornadas se llevan a cabo mentorías, talleres, charlas y master clases por parte de destacados profesionales del sector. Incluye sesiones de reclutamiento y revisión de portafolios para las mejores propuestas

Se llevarán a cabo dos jornadas CCD Conecta en 2021, una en el primer semestre y otra en el segundo. La duración estimada será de dos semanas, pudiendo variar.

b. Becas completas (100%) para participar en GDL Impulsa Labs. Ésta consiste en un programa capacitación, acompañamiento y seguimiento a los emprendimientos de alto contenido tecnológico, mediante una incubadora de negocios, con el objetivo de acelerarlos y convertirlos en proyectos consolidados.

El Programa GDL Impulsa Labs tiene una duración de 109 horas y la segunda generación iniciará el segundo semestre de 2021.

Los beneficiarios podrán participar por becas completas para ambas modalidades.

##### 9.2 Montos y rangos.

Las becas serán completas, es decir, del 100% sobre el monto de la capacitación.

##### 9.3 Temporalidad

El programa de Industrias Creativas se ejecutará durante el ejercicio fiscal 2021.

#### 10. SELECCIÓN DE BENEFICIARIOS

**10.1 Criterios de elegibilidad y Requisitos:**

**Para las Jornadas CCD Conecta**

a. Para estudiantes

Criterios	Requisitos
Acreditar que es estudiante de algún programa relacionado con Industrias Creativas y Digitales	Credencial de estudiante o documento emitido por su institución educativa

b. Para emprendedores y empresarios:

Criterios	Requisitos
Acreditar su pertenencia al sector de las Industrias Creativas y Digitales	Portafolios y/o reel o en su defecto Curriculum empresarial

Los solicitantes deberán de hacer el llenado completo de formulario en línea disponible en <https://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx>

Los beneficiarios serán notificados vía correo electrónico y por la plataforma de la Agencia.

**Para GDL Impulsa Labs**

a) Para emprendedores y empresarios:

Criterios	Requisitos
Acreditar su pertenencia al sector de las Industrias Creativas y Digitales	Portafolios y/o reel o en su defecto Curriculum empresarial
Contar con un proyecto sujeto a ser incubado y/o acelerado	Documento de Proyecto que contenga al menos Nombre Objetivo Descripción de la propuesta Justificación Estimación de impacto

Los solicitantes deberán de hacer el llenado completo de formulario en línea disponible en <https://impulsalabs.ciudadcreativadigital.mx>

**10.2 Criterios para la Selección de Proyectos GDL Impulsa Labs**

Los proyectos ingresados por los solicitantes serán valorados por jueces externos a la Agencia con probada experiencia en la materia para realizar una primera depuración. Los conceptos evaluados son:

Concepto	Puntaje
	20



Grado de Innovación y el valor agregado que ofrece el proyecto	20
Propuesta de solución a una problemática relevante y actual, así como la alineación al concepto de industria creativa digital.	15
Identificación del mercado y viabilidad del proyecto	30
Rentabilidad financiera del proyecto	15
Gestión de registro del proyecto.	10
Integración del equipo con las habilidades técnicas idóneas para la gestión del proyecto.	10
Total	100

Los mejores proyectos accederán a un taller de preparación de pitch.

En esta segunda etapa, los seleccionados deberán exponer sus proyectos ante un grupo de tres a cuatro jueces especializados en temas de negocios e industria creativa, cada proyecto contará con 10 minutos, los cuales están distribuidos de la siguiente manera: 3 minutos de pitch por parte del emprendedor, 3 minutos de preguntas por parte de los evaluadores, 4 minutos para la evaluación en línea, siendo la puntuación de 5 la más alta.

Finalmente, un comité de selección integrado por dos miembros de la ADICD, dos representantes de las industrias creativas digitales y uno del Fideicomiso de Ciudad Creativa Digital, este último con voto de calidad, hará la selección final después de haber deliberado sobre la pertinencia e impacto de los proyectos.

### 10.3 Derechos y obligaciones

#### De los beneficiarios:

- Entregar la documentación necesaria que le sea requerida por parte de la Agencia, a fin de integrar el expediente respectivo;
- Recibir la capacitación de forma completa; y
- Recibir un trato digno por parte de la Agencia;

#### De la Agencia:

- Otorgar un trato digno y respetuoso a los beneficiarios;
- Otorgar a la ciudadanía la información relacionada con este Programa;
- Otorgar las capacitaciones en tiempo y forma.

### 10.4 Sanciones:

En caso de falta de cumplimiento a la convocatoria y/o detectarse información falsa, actos de omisión la Agencia, tendrá la facultad de sancionarlos mediante la revocación del acuerdo mediante el cual se hubiera otorgado cualquier apoyo. De la misma forma en caso de contar con adeudos y/o comprobaciones pendientes con alguna Secretaría del Estado de cualquier nivel de gobierno, los solicitantes no serán más sujetos de apoyos.

### 11. PROCESO DE OPERACIÓN O INSTRUMENTACIÓN

El proceso que sigue este programa, es el siguiente:

**1.Planeación:** La Coordinación General de Proyectos es el área encargada de determinar los lineamientos, requisitos, objetivos, calendarios, responsables, entre otros, de estas Reglas de Operación.

**1.Difusión:** Las convocatorias de estos programas se difundirán en el portal web <https://ciudadcreativadigital.mx/> así como en las redes sociales como twitter @ccdjalisco y facebook @ccdjalisco

**1.Recepción de solicitudes.** Al haber requisitado los formularios (<http://ccdconecta.ciudadcreativadigital.mx/> o <https://impulsalabs.ciudadcreativadigital.mx/>), el aspirante recibirá un correo de confirmación

**1.Selección de participantes del programa.** Se llevará a cabo conforme lo señalado en el numeral 10.2

**1.Entrega de apoyos.** La Agencia envía a los beneficiarios un correo electrónico notificándoles su aceptación tanto para las Jornadas CCD.Conecta como para GDL Impulsa Labs.

**1.Seguimiento a participantes del programa seleccionados.** La Agencia dará seguimiento a los proyectos incubados mediante GDL Impulsa Labs buscando su materialización.

## 12. EJERCICIO Y COMPROBACIÓN DEL GASTO

La Agencia por conducto de la Dirección Administrativa, deberá realizar la solicitud del recurso a la Secretaría de la Hacienda Pública, anexando la siguiente documentación según el proceso que aplique:

a) Pagos a proveedores, contratistas, municipios, Organismos de la Sociedad Civil, entre otros:

Oficio instrucción especificando: Nombre del Programa, importe, cuenta bancaria, banco, concepto, clave presupuestal.

- Solicitud de pago del Sistema Integral de Información Financiera SIIF
- Comprobante Fiscal Digital (CFDI) a nombre de la Secretaría de la Hacienda Pública, en formato pdf y xlm, debidamente firmado por el responsable del programa.
- Verificación del CFDI en el portal del SAT
- Contratos de Adquisiciones de bienes o servicios:
  - ▷ Resolutivo, Contrato debidamente requisitado
  - ▷ Fianzas (Anticipo y/o cumplimiento según corresponda)
  - ▷ Oficio de entera satisfacción en el caso de la entrega de bienes y/o servicios (No aplica para el caso de anticipos)
  - ▷ Anexos de entrega que procedan conforme a las ROP o contrato.
  - ▷ RFC o Constancia de situación fiscal

Contratos de Adquisiciones de servicios:

- Resolutivo, Contrato debidamente requisitado
- Fianzas (Anticipo y/o cumplimiento según corresponda)
- Oficio de entera satisfacción en el caso de la entrega de bienes y/o servicios (No aplica para el caso de anticipos)
- Anexos de entrega que procedan conforme a las ROP o contrato.
- RFC o Constancia de situación fiscal

- Convenios de colaboración:

- Acta de Cabildo, Acta Constitutiva, según corresponda.
- Convenio debidamente requisitado y en su caso los anexos respectivos
- Identificación Oficial Vigente del Representante Legal, según corresponda.
- RFC o Constancia de situación fiscal

6) Para el primer pago:

- Reglas de Operación publicadas en el Periódico Oficial El Estado de Jalisco.
  - Carátula o carta de certificación de la cuenta bancaria receptora del pago.
- b) Reembolso vía fondo revolvente

1) Deberán apegarse a los establecidos en los Manuales de Fondo Revolvente, Manual de Pasajes y Viáticos, y Manual de Normas y Lineamientos para el ejercicio presupuestal.

El ejercicio de los recursos, se hará bajo las condiciones de entrega estipuladas en las presentes ROP y según lo establecido en el Convenio correspondiente, única y exclusivamente para los fines, acciones o conceptos para los que se apruebe.

El Periodo de pago será el establecido en el Contrato de Bienes o Servicios o el Convenio de Colaboración.

#### 12.1.2. Proceso de Adquisición de los Servicios Profesionales para la instrumentación del programa.

La Agencia, previa validación de la Secretaría de Administración llevará a cabo los procesos de adquisición de los servicios profesionales requeridos para el otorgamiento de los apoyos en especie, atendiendo lo establecido en la Ley de Compras Gubernamentales, Enajenaciones y Contratación de Servicios del Estado de Jalisco y sus Municipios, así como la normatividad aplicable.

Para el caso del Programa se realizará la adquisición de los siguientes servicios

- a) Servicios de asistencia técnica para el desarrollo y la implementación del modelo de incubación y aceleración de proyectos de alto impacto en Industrias Creativas y Digitales relativo a la modalidad Impulsa Labs
- b) Servicios de asistencia técnica para el desarrollo y la implementación de un programa de formación y emprendimiento para actores involucrados en Industrias Creativas y Digitales relativo a la modalidad de Jornadas CCD Conecta.

Mismos que se llevarán a cabo mediante el procedimiento de licitación. En caso de existir otros procesos de adquisiciones de bienes o contratación de servicios, deberá aplicarse las disposiciones y normatividad vigente.

#### 12.2 COMPROBACIÓN DEL GASTO:

Toda La documentación soporte y relativa a los procesos de licitación para la adquisición de servicios profesionales, así como para el análisis, dictaminación de los proyectos, y el padrón final de beneficiarios, permanecerán bajo el resguardo de la Agencia y estarán disponibles para los ejercicios de auditoría y seguimiento que dispongan las instancias de fiscalización y control competentes.

La Agencia deberá conservar una copia ya sea en físico o en formato electrónico, de los expedientes y/o documentación enviada a la Secretaría de la Hacienda Pública.

La Agencia y los beneficiados se comprometen a ejercer los recursos públicos descritos, en las acciones o proyectos autorizados, observando un estricto apego a las Reglas de Operación del programa vigentes,

convenios y demás normatividad que lo rige; y se obligan a reintegrar a la Secretaría de la Hacienda Pública los recursos que no se hubieren destinado a los fines aprobados, y aquellos que por cualquier motivo no se hubiesen ejercido al 31 de diciembre del año en curso o en el periodo señalado en el convenio, lo cual se hará dentro de los 15 días naturales siguientes al plazo aplicable.

**SECCIÓN IV. MECANISMOS DE VERIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS**

**13. INDICADORES DE RESULTADO Y VALOR PÚBLICO**

A

GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO  
 RESUMEN DE EJERCICIOS PARA EL PERIODO FISCAL 2021  
 MANEJO DE INICIATIVAS PARA RESULTADOS

Unidad Responsable: 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología

Unidad Responsable: 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digital de Jalisco  
 Programa Presupuestal: 315 Programa de Capacitación para Industrias Creativas

ACTIVIDAD	Objetivo	Medio del Gobierno	Formas	Indicador	Frecuencia	Relevancia	Unidad de medida	Porcentaje	Medio de información	Disponibilidad
Contribuir a la capacitación en Jalisco como líder nacional en innovación en el sector tecnológico y digital, mediante el programa de desarrollo y fortalecimiento de empresas productivas regionales y apoyo a emprendedores locales, mediante el programa de fortalecimiento de emprendedores locales, así como el fortalecimiento de las personas emprendedoras mediante el programa de fortalecimiento de emprendedoras.	Fortalecimiento de emprendedores y apoyo a emprendedores en Jalisco	Indicadores: Centros de Investigación, Asociaciones, Sociedades y Centros de Investigación y Fortalecimiento de Emprendedores en Jalisco	Programa de fortalecimiento de emprendedores en Jalisco	Índice de Emprendedores de Jalisco (IEJ) 2021	Anual	500	Indicador	100%	En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalisco (SMDI) para consulta pública en <a href="http://smdj.sibec.gob.mx/">http://smdj.sibec.gob.mx/</a>	Los indicadores de estado de Jalisco hacen efectivo el cumplimiento de sus deberes legales.
El 40% de los proyectos de formación e impulso del emprendimiento local desarrollados	Proyectos de formación e impulso del emprendimiento local	Programa de fortalecimiento de emprendedores en Jalisco	Programa de fortalecimiento de emprendedores en Jalisco	Índice de Emprendedores de Jalisco (IEJ) 2021	Semestral	2	Programa	100%	Portal de Transparencia: <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/">http://transparencia.jalisco.gob.mx/</a>	Se desarrollan programas de impulso al sector creativo y digital
El 20% de los proyectos de formación e impulso del emprendimiento local desarrollados	Proyectos de formación e impulso del emprendimiento local	Programa de fortalecimiento de emprendedores en Jalisco	Programa de fortalecimiento de emprendedores en Jalisco	Índice de Emprendedores de Jalisco (IEJ) 2021	Semestral	20	Programa	100%	Portal de Transparencia: <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/">http://transparencia.jalisco.gob.mx/</a>	Existen proyectos en proceso de impulso con apoyo gubernamental

#### 14. SEGUIMIENTO Y MONITOREO

El seguimiento y avance de los indicadores de este programa puede ser consultado a través de distintos medios.

En primera instancia a través del Sistema de Información del Desempeño del Gobierno de Jalisco <https://presupuestociudadano.jalisco.gob.mx/sid/introduccion> que contiene información sobre los componentes y actividades de la Matriz de Indicadores de Resultados (MIR), el cual se actualiza cada 3 meses. Para facilitar la búsqueda se pone a disposición de la ciudadanía la siguiente información

Unidad Presupuestal: 12

Unidad Responsable: 202

Nombre del Programa Presupuestario: 385 Programa de Capacitación para Industrias Creativas

Por otro lado, a través de la Plataforma Mis Programas <https://programas.app.jalisco.gob.mx/programas/sistemaDeProgramasPublicos> es posible conocer información general del programa.

Finalmente, es posible consultar indicadores macro que pueden guardar una relación directa o indirecta con este programa en el portal para el Monitoreo de Indicadores de Desarrollo de Jalisco (MIDE) <https://seplan.app.jalisco.gob.mx/mide/pañelCiudadano/inicio> en la sección de Dependencia o entidad que reporta.

#### 15. EVALUACIÓN

Las actividades específicas de evaluación aplicables al programa a que refieren estas reglas de operación, serán lideradas por la Coordinación General de Proyectos, que fungirá como Unidad Interna de Evaluación, en coordinación con la Dirección General de Planeación y Evaluación Participativa, en su carácter de Unidad de Evaluación del Gobierno de Jalisco, de conformidad con el artículo 89, fracción II del Reglamento de la Ley de Planeación del Estado de Jalisco y sus Municipios y con la Dirección de Planeación Evaluación y Seguimiento de la Coordinación General Estratégica de Crecimiento y Desarrollo Económico, que deberá contener al menos los siguientes apartados:

- Introducción;
- Descripción del problema público y lógica de intervención;
- Descripción de las áreas participantes en la ejecución del programa;
- Principales resultados del programa durante el año fiscal en curso;
- Acciones de evaluación llevadas a cabo durante el ejercicio del programa;
- Principales hallazgos ;
- Agenda de mejora ;
- Conclusiones; y
- Anexo fotográfico o videos

La Coordinación General de Proyectos podrá invitar a otros actores, tales como organizaciones de la sociedad civil, organismos empresariales o sindicales, personas beneficiarias, instituciones académicas, entre otros, para que participen en la elaboración o en su caso revisión de dicho informe.

El informe de valoración del programa de capacitación para industrias creativas será publicado durante el mes de diciembre de 2021 en el portal web de la transparencia: <https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/transparencia/organismo/385>

SECCIÓN V. TRANSPARENCIA Y RENDICIÓN DE CUENTAS

16. TRANSPARENCIA Y DIFUSIÓN

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 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, 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 el 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](mailto: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>

17. PADRÓN DE BENEFICIARIOS

Será responsabilidad de la Coordinación General de Proyectos, integrar de forma semestral el Padrón de beneficiarios del programa en un archivo en formato abierto con extensión XLS o CSV para su publicación y difusión en la página oficial de la Agencia, así como en el Padrón Único de Beneficiarios del gobierno del estado de Jalisco. El Padrón deberá ser denominado de la siguiente manera:

PB\_NombrePrograma\_NúmeroSemestre\_Año.

Dicho padrón deberá contener al menos la siguiente información

Personas físicas

- Nombre completo de la persona beneficiaria
- Sexo
- Concepto de apoyo recibido
- Tipo de apoyo (especie o monetario)
- Mes de recepción del apoyo
- Año de recepción del apoyo

Personas Morales

- Razón Social
- RFC
  
- Año de constitución de la Empresa
- Domicilio de la Empresa desagregado en las siguientes variables
  - o Calle
  - o Número exterior
  - o Número interior
  - o Código Postal
  - o Colonia
  - o Municipio
- Tipo de apoyo (especie o monetario)
- Mes de recepción del apoyo
- Año de recepción del apoyo



**18. CONTRALORÍA Y RENDICIÓN DE CUENTAS**


El Organismo Público Descentralizado "Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco", así como la Contraloría del Estado, tendrán a su cargo la vigilancia administrativa, financiera y técnica del Programa, por lo que podrán solicitar el apoyo a otras Dependencias y Organismos del Ejecutivo a efecto de que supervisen en el ámbito de su competencia el debido cumplimiento de las acciones y de toda aquella actividad inherente al Programa. Lo anterior no limita las facultades de fiscalización y seguimiento de otros entes competentes.

El programa, convocatorias o cualquier mecanismo en donde se asigne, distribuyan, enteren, o ejerzan recursos públicos son sujetos a auditoría, revisión y seguimiento tanto por el órgano interno de control correspondiente, el ente fiscalizador del estado de Jalisco o en su caso el de la federación, en el ejercicio de sus atribuciones y en sus respectivos ámbitos de competencia, desde el inicio hasta su conclusión.

**19.- ARTÍCULOS TRANSITORIOS**

**PRIMERO.-** Las presentes reglas de operación tendrán vigencia durante el ejercicio fiscal 2021-2022

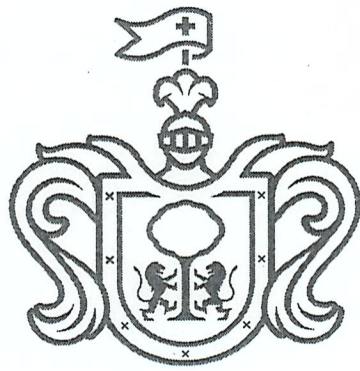
**SEGUNDO.-** Publíquense en el periódico oficial "El Estado de Jalisco" las presentes reglas de operación y pónganse a disposición de los posibles beneficiarios.



---

Lic. Antonio Salazar Gómez

Director General de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativa 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. Constancia de publicación | \$104.00 |
| 2. Número atrasado           | \$42.00  |
| 3. Edición especial          | \$200.00 |

#### Publicaciones

- |  |            |
|--|------------|
| 1. Edictos y avisos notariales, por cada palabra y hasta 75 palabras               | \$11.00    |
| 2. Balances, Estados Financieros y demás publicaciones especiales, por cada página | \$1,391.00 |
| 3. Mínima fracción de 1/4 de página en letra normal                                | \$600.00   |
| 4. Fracción 1/2 página en letra normal   | \$927.00   |

**Tarifas válidas desde el día 1 de enero al 31 de diciembre de 2021**  
**Estas tarifas varían de acuerdo a la Ley de Ingresos del Estado de Jalisco.**

**Atentamente**

**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

periodicooficial.jalisco.gob.mx



EL ESTADO DE JALISCO  
PERIÓDICO OFICIAL

# S U M A R I O

MARTES 30 DE MARZO DE 2021  
NÚMERO 37. SECCIÓN IX  
TOMO CD


**REGLAS** de Operación "Programa de  
Capacitación para Industrias Creativas"  
Ejercicio 2021. **Pág. 3**



Secretaría General  
de Gobierno  
GOBIERNO DE JALISCO

[periodicooficial.jalisco.gob.mx](http://periodicooficial.jalisco.gob.mx)

Nombre del ente	AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO
Dirección del Programa	946 DESARROLLO DE INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES DE JALISCO
Categoría programática	Promoción y fomento
Línea de Investigación/Proyecto	20 AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO
Finalidad	3 DESARROLLO ECONÓMICO
Función	8 CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
Sub-función	3.8.2 Desarrollo Tecnológico
Área de aplicación	Bienestar
Ámbito de aplicación	Territorio y desarrollo sostenible
Ámbito de aplicación	Desarrollo económico
Ámbito de aplicación	Ciencia y Tecnología



**ASESU**  
AUDITORÍA SUPERIOR DEL ESTADO DE JALISCO  
P O D E R L E G I S L A T I V O

**AGREGAR NUEVO COMPONENTE**  
**AGREGAR NUEVA ACTIVIDAD**  
**GUARDAR PROGRAMA**  
**IMPRIMIR**  
**AGREGAR NUEVO PROGRAMA**

**MATRIZ DE INDICADORES PARA RESULTADOS POR PROGRAMA**

**INDICADORES**

Componente	Actividad	Resumen Narrativo	Nombre del indicador	Definición	Dimensión	Tipo	Método de cálculo	Valor programado		Frecuencia de medición	Unidad de medida	Medios de verificación	Supuestos	PRESUPUESTO							
								1 (Numerador)	2 (Denominador)					Capítulo 1000	Capítulo 2000	Capítulo 3000	Capítulo 4000	Capítulo 5000	Capítulo 6000	Capítulo 7000	Capítulo 8000
Componente	Actividad	Contribuir a la consolidación del Jalisco como líder nacional en promoción de alto crecimiento y social, mediante la integración de la ciencia y la tecnología al desarrollo de cadenas productivas estratégicas que impulsen la economía, creen empleos y generen riqueza para el estado de Jalisco, así como el mejoramiento de las condiciones de vida de la población a través de la innovación tecnológica, industrial, social y política.	Población ocupada con ingresos mayores a los 2 salarios mínimos	Población ocupada con ingresos mayores a los 2 salarios mínimos	eficiencia	gestion	Número de Personas (Realizado)/ Número de Personas (Programado) * 100	1	1	Anual	personas	308	En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIDE Jalisco) para consulta pública en <a href="http://sepln.gob.mx/jalisco">http://sepln.gob.mx/jalisco</a> y <a href="http://sepln.gob.mx/mide">http://sepln.gob.mx/mide</a>	Los habitantes del estado de Jalisco tienen acceso a los servicios públicos y se incrementa los niveles de crecimiento económico humano.	4026,04500	194,9823					
								1	1												
								1	1												
								1	1												
Componente	Actividad	02-01 Estrategia de desarrollo humano de la agencia para el desarrollo de industrias creativas y digitales del estado de Jalisco	Total de contratos celebrados	Total de contratos celebrados	eficiencia	gestion	(Operación y administración de la agencia (Realizado)/ Operación y administración de la agencia (Programado)) * 100	1	1	Semestral	gestion	1	portal de transparencia <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui">http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui</a> estado:operacion:385	Acción a participar Intercediendo en un espacio en Ciudad Creativa	4026,04500						
								1	1												
								1	1												
								1	1												
Componente	Actividad	02-04 Liderazgo para la operación de los requerimientos de la Agencia	Total de procesos de licitación	Número de procesos	eficiencia	gestion	(Total de licitaciones (Realizado)/ Total de licitaciones (Programado)) * 100	1	1	Semestral	Proceso	1	portal de transparencia <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui">http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui</a> estado:operacion:385	Acción: los interesados en la licitación creativa y digital a las industrias	4026,04500						
								1	1												
								1	1												
								1	1												
Componente	Actividad	03-04 Cantidad de participación en los eventos locales, regionales y nacionales para la promoción de ciudad creativa digital	Total de visitas de promoción	Programa de promoción	eficiencia	gestion	(Total de programa para promocionar (Realizado)/ Total de programa para promocionar (Programado)) * 100	1	1	Semestral	programa	1	portal de transparencia <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui">http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui</a> estado:operacion:385	Se realizan actividades y visitas al interior del país para promocionar	4026,04500						
								1	1												
								1	1												
								1	1												
Componente	Actividad	03-05 Participación en patentes, congresos, conferencias, congresos de colaboración y de promoción de manera comunitaria para no limitarse para la promoción de las industrias creativas y digitales del estado	Total de eventos con participación	Programa de promoción	eficiencia	gestion	(Participación en eventos de promoción (Realizado)/ Participación en eventos de promoción (Programado)) * 100	1	1	Semestral	evento	1	portal de transparencia <a href="http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui">http://transparencia.jalisco.gob.mx/traspaqui</a> estado:operacion:385	Se realizan congresos, congresos y demás eventos para promocionar ciudad creativa digital	4026,04500						
								1	1												
								1	1												
								1	1												

Nombre del ente	AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO
Identificador	385 PROGRAMA DE CAPACITACION PARA INDUSTRIAS CREATIVAS
Denominación del Programa	Subsidios sujetos a reglas de operación
Categoría programática	
Unidad Responsable(PNU)	202 AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO
Finalidad	3 DESARROLLO ECONOMICO
Función	8 Ciencia, Tecnología e Innovación
Subfunción	3.8.2 Desarrollo Tecnológico
Atención con objetivos	Bienestar
Auditorías del FND	Desarrollo Economico
Auditorías con objetivos secundarios del FND	Desarrollo Economico
Auditorías con objetivos secundarios del FED	Desarrollo Economico
Auditorías con objetivos secundarios del PND	Ciencia y Tecnología
Auditorías con objetivos secundarios del PND	

**ASEU**  
AUDITORIA SUPERIOR DEL ESTADO DE JALISCO  
P O D E R L E G I S L A T I V O

AGREGAR NUEVO COMPONENTE  
AGREGAR NUEVA ACTIVIDAD  
GUARDAR PROGRAMA  
IMPRIMIR  
AGREGAR NUEVO PROGRAMA

Llene la sección de la izquierda primero con los datos solicitados.  
Llene la sección de abajo con los datos solicitados.  
Si es necesario agregue componentes y actividades con los botones de la derecha.  
Una vez que termine de escribir los datos del programa pulse GUARDAR PROGRAMA con el botón del panel de la derecha.  
Si requiere imprimir la información de este programa pulse IMPRIMIR en el botón del panel de la derecha.  
Solo es posible imprimir un programa a la vez, NO INTENTE AGREGAR OTRO PROGRAMA.  
NO PUSE EL BOTON DE AGREGAR OTRO PROGRAMA ANTES DE GUARDAR O IMPRIMIR.  
Una vez que haya GUARDADO e IMPRESO pulse AGREGAR NUEVO PROGRAMA, los datos de la pantalla se borrarán, no se precupe los datos de su programa están salvados

**INDICADORES**

Plan Municipal de Desarrollo	Plan Estatal de Desarrollo	Plan Nacional de Desarrollo	Resumen Narrativo	Nombre del indicador	Definición	Dimensión Tipo	Medida de cálculo	Valor programado 1 (Numerador)	Valor programado 2 (Denominador)	Frecuencia de medición	Unidad de medida	Metas	Medios de verificación	Subjetos	Presupuesto
			Contribuir a la consolidación de Jalisco como líder nacional en aportación de valor económico y social, mediante la generación de empleos y el impulso al desarrollo de cadenas productivas estratégicas que impulsen el capital humano, creativo y emprendedor de nuestra población, así como el aprovechamiento de los recursos naturales de todas nuestras regiones de manera responsable, incluyente y sostenible.	Producción ocupada con ingresos mayores a los 2 salarios mínimos	Producción ocupada con ingresos mayores a los 2 salarios mínimos	Eficiencia	(Producción ocupada de 15 años y más que recibe dos o más salarios mínimos como percepción nominal (Realizado)/Producción ocupada de 15 años y más que recibe dos o más salarios mínimos (Programado)) * 100			Trimestral	Persona	1964470	En el Sistema de Monitoreo e Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIIE Jalisco), para consulta abierta en <a href="https://seplan.spp.jalisco.gob.mx/mide">https://seplan.spp.jalisco.gob.mx/mide</a>	Los variables económicos se encuentran estables y se incrementan los niveles de crecimiento económico.	Capítulo 1000 Capítulo 2000 Capítulo 3000 Capítulo 4000 Capítulo 5000 Capítulo 6000 Capítulo 7000 Capítulo 8000
			Impulsar el desarrollo científico y tecnológico, a través de la vinculación entre la academia, industria, sociedad y gobierno para la formación de capital humano especializado en áreas estratégicas y en todas las regiones del estado; así mismo diseñar la inversión científica y tecnológica para alcanzar un desarrollo sostenible y sustentable.	Instituciones, Centros de Investigación, Asociaciones, Sociedades y Personas físicas apoyados con Proyectos de Ciencia, Tecnología e Innovación	Instituciones, Centros de Investigación, Asociaciones, Sociedades y Personas físicas apoyados con Proyectos de Ciencia, Tecnología e Innovación	Eficiencia	(Número de Instituciones, Centros de Investigación, Asociaciones, Sociedades y Personas físicas cuyos proyectos han sido apoyados con Proyectos de Ciencia, Tecnología e Innovación (Programado)) / 100			Anual	Institución	308	En el Sistema de Monitoreo e Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIIE Jalisco), para consulta abierta en <a href="https://seplan.spp.jalisco.gob.mx/mide">https://seplan.spp.jalisco.gob.mx/mide</a>	Los habitantes del estado de Jalisco hacen efectivo el cumplimiento de sus derechos humanos.	
			01- Formación otorgada a través del programa de capacitación para industrias creativas	Total de programas de capacitación aplicados en ciudad creativa para el desarrollo de las empresas	Total de programas de capacitación aplicados en ciudad creativa para el desarrollo de las empresas	Eficiencia	(Número de programas aplicados (Realizado)/Número de programas aplicados (Programado)) * 100	1	1	Trimestral	Programa	1	Portal de Transparencia: <a href="https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/programa/265">https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/programa/265</a>	Se desarrollan programas de impacto al sector creativo y digital	
			Actividad 1.1 Apoyo a proyectos de fomento e impulso del ecosistema creativo local desarrollados	Proyectos de fomento y desarrollo mediante apoyos	Proyectos de fomento y desarrollo mediante apoyos	Eficiencia	(Porcentaje de proyectos implementados (Realizado)/Porcentaje de proyectos implementados (Programado)) * 100	1	1	Semestral	Proyecto	2	Portal de Transparencia: <a href="https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/organico/385">https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/organico/385</a>	Existen proyectos interesados en participar con proyectos con ciudad creativa digital	
			Actividad 1.2 Desarrollo de capacitaciones con el sector de las industrias creativas y digitales para su vinculación con el objeto de la agencia	capacitaciones en el sector creativo	capacitaciones en el sector creativo	Eficiencia	Capacitaciones en el sector creativo (Realizado)/Capacitaciones en el sector creativo (Programado)) * 100	1	1	Semestral	Capacitación	200	Portal de Transparencia: <a href="https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/organico/385">https://transparencia.jalisco.gob.mx/transparencia/organico/385</a>	Están participando capacitaciones relacionadas con las industrias creativas y digitales	