

2.Introducción y antecedentes.

Este documento es el instrumento normativo del Fondo para Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital. En él, se detallan los elementos necesarios para participar en los procesos y acceder a este fondo. Se divide en cinco secciones, cada una abordando aspectos específicos del programa.

En la Sección I, se muestran los fundamentos y la motivación jurídica que sustentan estos lineamientos, 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 Fondo, así como la descripción y contabilización de la población potencial y objetivo a los que éste va dirigido, la cobertura geográfica y programas complementarios.

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

En la Sección IV, se definen indicadores de resultados y valor público, los mecanismos de seguimiento, monitoreo y evaluación.

Por último, en la Sección V se establecen los mecanismos de transparencia y difusión, el listado de población atendida; el área responsable de la operación del Fondo, la participación de la contraloría, así como la rendición de cuentas.

Antecedentes.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco tiene como objeto 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, así como gestionar el desarrollo urbano, social, territorial y de vivienda, con los servicios e infraestructura necesaria para su ejecución. Fue creada en 2019 como un organismo público descentralizado, con personalidad jurídica y patrimonio propios, para relanzar y retomar los principios estratégicos del Plan Maestro para la Ciudad Creativa Digital¹. En el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco; Ciudad Creativa Digital se encuentra como uno de los proyectos estratégicos en la administración del Gobernador Enrique Alfaro Ramírez.

En consecuencia, se integran dentro del Plan Institucional de Ciudad Creativa Digital² -uno de los instrumentos básicos de planeación- las bases generales, las estrategias y acciones que guían a la Agencia para la consecución del objeto de su creación.

El Plan Institucional cuenta con 5 objetivos, que son el conjunto de resultados que se pretenden alcanzar por la institución y sirven para mostrar el sentido en el que se implementan las líneas de acción y mejora:

¹ Proyecto de Ciudad Creativa Digital. Apoyado por la Secretaría de Economía a través de PROSOFT 2.0 <https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/PLAN%20MAESTRO.zip>

² Plan Institucional Ciudad Creativa Digital <https://plan.jalisco.gob.mx/sites/default/files/institucionales/04/Plan-Institucional-CCD.pdf>
Lineamientos del “Fondo para Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital”

1. Generar y apoyar el desarrollo e impulso de proyectos de emprendimiento de base tecnológica en el sector de las Industrias Creativas Digitales.
2. Destinar recursos económicos para consolidar la industria creativa digital de Jalisco a través de apoyos económicos para vinculación, equipamiento, capacitación y promoción a proyectos de alto impacto.
3. Atraer inversiones y talento hacia el Primer Complejo Creativo y hacia el Estado de Jalisco, para el desarrollo tecnológico y la innovación y posicionarlo como un referente nacional y en Latinoamérica.
4. Implementar el proyecto Distrito Creativo a través del desarrollo urbano de la zona de influencia del Plan Maestro.
5. Promover las prácticas de integridad en la dependencia y la perspectiva de género.

Es del objetivo institucional No.2, del que se desprende la intervención pública que da origen a los presentes Lineamientos:

- a) Facilitación de recursos económicos para el desarrollo, la promoción y apoyo a proyectos de alto impacto a las Industrias Creativas y Digitales.

La Agencia ha desarrollado alianzas estratégicas en eventos con encuentros de negocios y vinculación, en los que se promueven las redes de trabajo en la industria creativa digital del país y a nivel internacional, como: Pixelatl, Shortway e Ideatoon.

En las ediciones del 2023 de esos eventos:

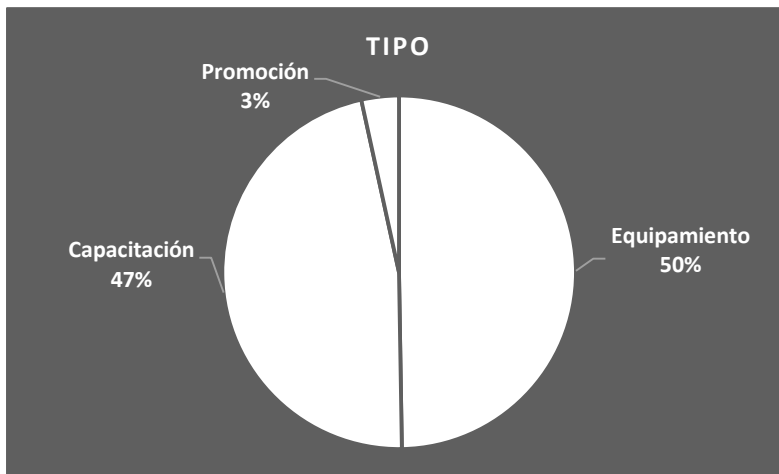
Pixelatl: El festival más importante de las industrias creativas de América Latina que por segunda ocasión tuvo su sede en Guadalajara, se desarrolló en Ciudad Creativa Digital, del 5 al 9 de septiembre de 2023, y tuvo la participación de 3,247 personas entre artistas y empresas del sector a nivel internacional, provenientes de 28 países. Además, se destinaron 10 pases especiales para que empresarios jaliscienses concretaran encuentros de negocios con representantes de corporativos internacionales de la industria.

Shortway: El programa de formación y vinculación para artistas latinoamericanos que busca proyectos de cortometraje animado de corte autoral y con visiones artísticas personales, se llevó a cabo el bootcamp en las instalaciones de Ciudad Creativa Digital del 21 al 22 de febrero de 2023, en el que se logró que participaran 193 aplicantes profesionales y estudiantes de carreras afines a las industrias creativas. Se seleccionaron 10 proyectos finalistas, entre los que destacó Eric Yafet Salamanca con el proyecto tapatío “Silencio Muhammad”.

Ideatoon: Programa que busca impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales nacionales que puedan ser comercializables a nivel internacional, el bootcamp del programa se llevó a cabo del 16 al 19 de mayo de 2023, también en las instalaciones de CCD. Se logró la participación de cinco proyectos jaliscienses en el bootcamp de un total de 17 participantes, en el que dos llegaron a la final.

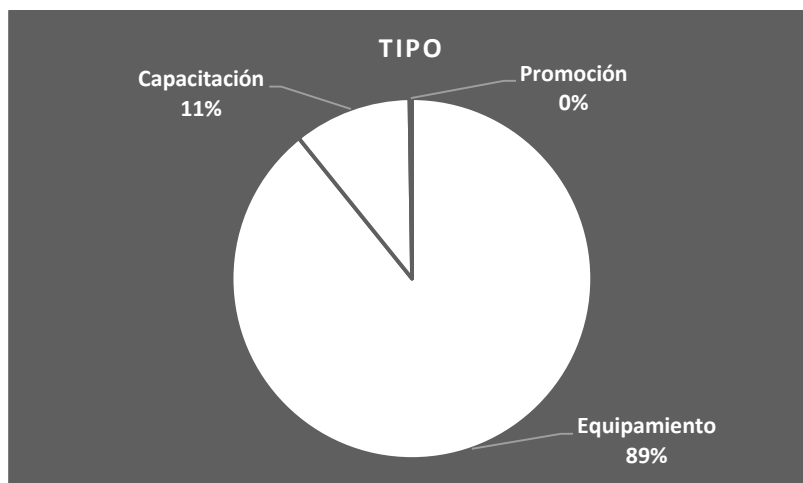
En 2022, se lanzó la primera convocatoria del Fondo para Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital (FPAI), con un presupuesto de 4 millones de pesos. Se recibieron diez proyectos de alto impacto, de los cuales seis se apoyaron con el incentivo económico.

Del total de proyectos desarrollados, el 50 % del total fue para equipamiento, 47 % para capacitación y 3 % para promoción.



Fuente: Elaboración propia con datos del Fondo

Para 2023, el presupuesto fue de 5 millones de pesos para incentivos económicos. Se revisaron 12 proyectos de alto impacto, y se apoyaron a 9. La inversión conjunta (Monto del Fondo + Aportación concurrente) se acercó a los 7 millones de pesos, en los que el 89 % se destinó para Equipamiento, 11 % para Capacitación y apenas el .22 % para Promoción.



Fuente: Elaboración propia con datos del Fondo

En las dos ediciones del FPAI, los proyectos de alto impacto han cumplido con los indicadores trazados desde su planeación:

- Conservación de empleo: mantuvieron los empleos reportados al inicio de los proyectos.
- Generación de empleo de valor agregado: capacitaron y especializaron talento local y nacional para el desarrollo de los proyectos y para la industria creativa digital en general. Al aumentar su capacidad de producción con equipamiento nuevo, incrementaron la calidad y la innovación de sus productos y servicios.
- Generar productos o servicios de exportación: algunos estudios que participaron realizaron contratos y alianzas con empresas extranjeras, fomentando la atracción de inversión.
- Proyectos que promueven la equidad de género: se han hecho acciones afirmativas en algunos proyectos para aumentar la participación de las mujeres en la industria.

Proyectos sujetos de incentivo económico	
2022	2023
Equipamiento audiovisual para Stopmotion	Brujazul HDR Pro Studio
Unreal Echo Training Center	Formación de capital humano de alta cualificación mediante el desarrollo de un prototipo de metaverso en VR con procesamiento en tiempo real.
Equipamiento y actualización de recursos técnicos especializados Haxu 3d	Implementación Unreal Engine en el flujo de trabajo de Éxodo Animation Studio
Ciberseguridad y manejo de la información de la industria creativa	Apoyo para Producción Virtual y E-learning para la Industria Creativa Digital en Jalisco
Laboratorio de inteligencia de mercado para las Industrias Creativas	Proyecto GPU Render Farm
Desarrollo de contenidos para la formación en animación digital mediante una plataforma educativa e-learning	U-ECHO Training Center
	La Fábrica de Música de Semillero
	Desarrollo de contenidos para fortalecer las habilidades en animación digital con miras a la formación especializante bajo la metodología "Blended"
	"Elevando el nivel" En el desarrollo de los videojuegos

En el cuadro siguiente, se mencionan las áreas dentro de la Industria Creativa Digital de Jalisco en las que se han desarrollado los proyectos de alto impacto:

ÁREAS DE LOS PROYECTOS				
Producción de películas cinematográficas	Diseño y Animación	Animación y producción de publicidad	Servicios de grabación de sonido	Diseño gráfico
Capacitación por computadora	Sonorización de eventos, venta de discos cds dvds, levantamiento de imagen, edición de imagen y sonido	Promoción y fomento educativo, cultural, artístico y tecnológico	Edición de Software y Videojuegos	

A su vez, han contribuido a la consolidación del **Distrito Creativo Guadalajara**, como el **Clúster Creativo** considerado en el Plan Maestro de Ciudad Creativa Digital.

Experiencias de intervenciones públicas afines, en el ámbito nacional e internacional.

Ámbito	Nombre del Apoyo	Dependencia	Descripción	Monto de Apoyo	Concurrente
Nacional	Apoyo a Festivales Culturales y Artísticos PROFEST"	Secretaría de Cultura Federal	El programa respalda festivales en áreas como artes escénicas, artes visuales, literatura y gastronomía. Ofrece apoyo financiero a proyectos evaluados por su programación artística y presupuesto. Los requisitos varían anualmente y se detallan en la convocatoria.	Hasta 2.8 millones	35% de coinversión.
Nacional	Estímulo para la Formación Audiovisual Independiente (EFAI)	Fomento al Cine Mexicano (FOCINE)	El Programa es un subsidio que respalda la producción, exhibición y preservación del cine mexicano. Se enfoca en promover un cine diverso e inclusivo, con énfasis en cineastas indígenas, afromexicanos, jóvenes creadores y comunidades vulnerables. FOCINE busca estimular nuevas historias y proyectos audiovisuales en todas las regiones del país a través de sus tres vertientes de apoyo.	Hasta \$100,000	20% de concurrente.
Internacional	Video games and immersive content development	Comisión Europea	Convocatoria para productoras de videojuegos, estudios XR y empresas de producción audiovisual destinada al desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas interactivas con potencial para llegar a audiencias globales.	Hasta 200,000€	Cofinanciación del 60% sobre la base del presupuesto del proyecto estimado.
Internacional	ICAA-Animation! Ventana Sur	Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales en España,	Respaldar la producción, distribución y promoción de películas españolas a través de apoyos económicos. Colabora en la preservación del patrimonio cinematográfico español y participa en eventos internacionales de cine.	No se menciona monto máximo	20% de la financiación asegurada.
Internacional	Festival Internacional de Cine de Mar del Plata	Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales - Argentina	Administra fondos para financiar producciones nacionales, apoyando la creación, producción, distribución y exhibición de películas y contenidos audiovisuales argentinos. Además, supervisa los derechos de autor y contribuye al desarrollo cultural y económico del país a través del cine y las artes audiovisuales.	Hasta \$50,000 dólares	0%

Para 2024, se hacen los siguientes ajustes al FPAI:

- El presupuesto se redujo en un 32% con relación al año anterior quedando en \$3,400,000.00 (Tres millones cuatrocientos mil pesos 00/100 M.N)
- En los Lineamientos se integra en un solo documento normativo el objetivo institucional número 2: Destinar recursos económicos para consolidar el sector de la industria creativa digital de Jalisco a través de apoyos económicos para vinculación, equipamiento, capacitación y promoción a proyectos de alto impacto.

- Se sustituyen los tipos de intervención destinados a: “Equipamiento” y “Promoción” y se incorpora la modalidad “Desarrollo de eventos” que facilite el conocimiento, la vinculación y colaboración a través de encuentros de negocios a nivel local, nacional e internacional y que promueva el trabajo de las empresas jaliscienses de la Industria Creativa Digital de Jalisco.
- Para armonizar el uso del vocabulario correspondiente a Lineamientos, el nombre del programa cambia de “Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital” a “Fondo para Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital”, eliminando la palabra Apoyo; no existe Convocatoria ni criterios de elegibilidad o de selección; se sustituye “población objetivo” por “población solicitante”.

Ante esos ajustes y, para continuar con el objeto de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, así como con sus objetivos y líneas de acción contenidas en su Plan Institucional, se adecuan los presentes Lineamientos para motivar la participación de 2 proyectos estratégicos para la Industria Creativa Digital de Jalisco y de México: El Festival Pixelatl y el centro de entrenamiento: U-Echo Training Center.

Artic Cord S de RL de CV es una asociación dedicada a promover la creación y difusión de contenidos y de narrativas audiovisuales, para ampliar la oferta nacional y extender sus públicos dentro y fuera de México. Inició operaciones en abril de 2011. Sus acciones y trayectoria son reconocidas con el nombre comercial “Pixelatl.” Después de 12 ediciones, diversos eventos para profesionalizar al sector audiovisual, y el impulso que le han dado a los artistas y estudios mexicanos en el exterior es la plataforma con mejores resultados de toda América Latina. El festival reúne más de 2,000 participantes de todo el mundo que convergen para desarrollar proyectos, hacer alianzas, o comercializar productos y servicios audiovisuales. Gracias a sus alianzas internacionales se ha enviado a varios artistas de Jalisco a hacer residencias a Francia y a España.

Adicionalmente, en el mercado se han firmado 60 contratos de servicios y Co-producción, además que diversas propiedades intelectuales han se han empezado a desarrollar para convertirse en series o largometrajes.

En los dos años que se ha realizado en Jalisco, más de 6,000 participantes de han dado cita en el evento, ha hablado más de 1,500 encuentros de negocio, más de 1,500 entrevistas de reclutamiento, y más de 2,000 revisiones de portafolios de expertos. El evento se lleva a cabo la primera semana de septiembre pues así está considerado en el calendario internacional de Mercados audiovisuales. Antes de Toronto, Ottawa, *Cartoon Forum*, y *Lightbox Expo*.

Al mismo tiempo, la Asociación Civil *Arden Colectivo*, responsable de proyectos como el *U-Echo Training Center*, centro de entrenamiento altamente especializado en el motor gráfico Unreal Engine, el único con la autorización de la empresa Epic Games para la enseñanza de Unreal en México, con más de 2,000 personas capacitadas desde sus inicios en el 2022 y la participación de más de 40 estudios beneficiados con entrenamiento.

Además de la campaña *Her Own Game*, campaña que impulsa la participación del sector femenino en la industria de los videojuegos e industria creativa en general.

Por lo que se hace la invitación directa para desarrollar los proyectos de alto impacto correspondientes y de cumplir los requisitos establecidos en los presentes lineamientos puedan acceder a la atención.

3.Descripción del problema público o necesidad.

3.1 Descripción del problema.

La Industria Creativa Digital en Jalisco ha identificado oportunidades y fortalezas que han impulsado su crecimiento y desarrollo, posicionándola como uno de los principales imanes a nivel nacional y latinoamericano para este sector.

Factores como la disponibilidad de un talento joven y creativo, la ubicación geográfica estratégica, el huso horario del Estado, la infraestructura urbana, la diversa oferta educativa, la presencia de grandes empresas relacionadas con las tecnologías de la información, eventos culturales de renombre internacional y el reconocimiento en la producción de bienes creativos y culturales son solo algunos de los elementos que han contribuido a convertir a Jalisco en un epicentro de atracción de talento cultural y profesional. Además, su estatus como cuna de símbolos emblemáticos de México, como el Tequila, el Mariachi y la Charrería, añade un atractivo adicional a esta región.

No obstante, la constante y rápida evolución de la Industria Creativa Digital también plantea desafíos y áreas de oportunidad que deben ser abordados por las unidades económicas creativas, incluyendo los Estudios Creativos, a fin de mantenerse, consolidarse y expandirse.

En México, como ejemplo, los cambios en la política cultural con la cancelación de fideicomisos y de eventos de difusión a las obras cinematográficas nacionales o el débil ecosistema de promoción, distribución y exhibición para contenidos nacionales; la falta de una visión compartida y estrategias para el desarrollo de las Industrias Creativas Digitales, poca oferta de entrenamiento especializado y profesionalización técnica, así como el alto nivel de competencia internacional de países como Canadá, Colombia o Brasil; hacen que la expectativa de vida de las unidades económicas se comprometa, se pierdan oportunidades en proyectos e inversiones y que la rentabilidad tarde más en llegar o nunca llegue. Se estima que, en el país, las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco representan el 1.7 % del total de establecimientos registrados en el DENU, son más de 90,000.

En el caso particular de Colombia, está desarrollando el proyecto de Distrito Creativo del Bronx en Bogotá. Cuentan con un programa federal de adopción de metas asociadas a la economía naranja en los planes de desarrollo de sus municipios, al mismo tiempo, ofrecen incentivos tributarios y de reducción de impuestos hasta del 35 % para invertir en producciones creativas. Ampliaron la ley de filmaciones a otros géneros audiovisuales como videojuegos, publicidad en videos, series de contenidos cortos para web, obras cinematográficas. Otorgan incentivos económicos para diversas producciones creativas, a través del Ministerio de Cultura³ & Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones⁴; con la finalidad de construir un ecosistema alrededor del sector audiovisual.

A continuación, se mencionan otras estrategias⁵ que han implementado diferentes países para impulsar las industrias creativas, principalmente, enfatizando el valor económico de éstas; en las que en general brindan acceso a financiamiento y fondos, desarrollo de talento, protección y fomento a la propiedad intelectual, internacionalización y políticas públicas:

³ <https://www.mincultura.gov.co/ministerio/Paginas/viceministerio-de-la-creatividad-y-la-economia-naranja.aspx>

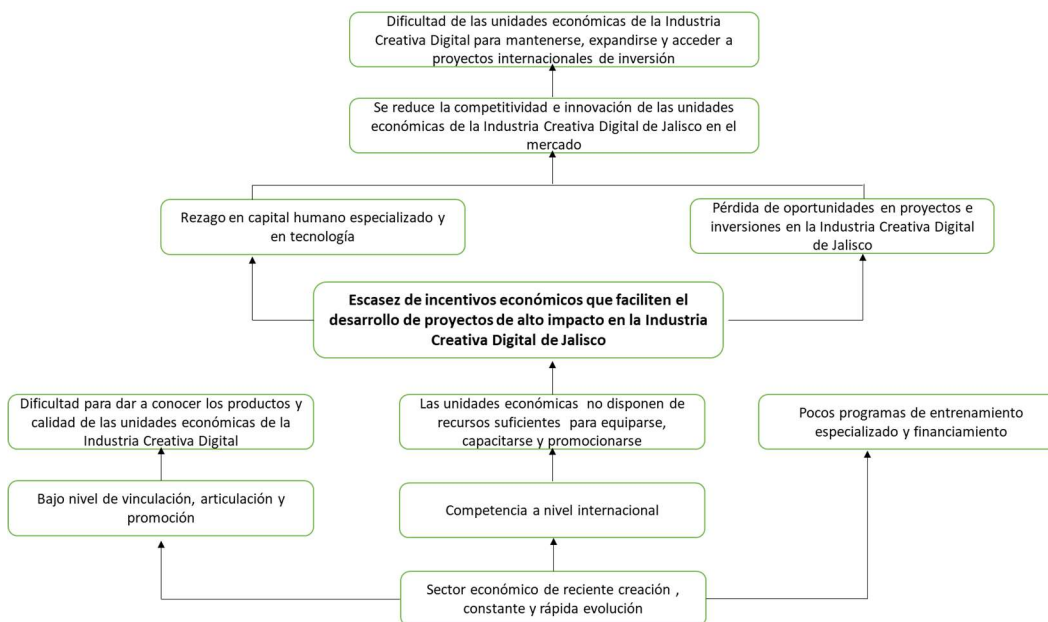
⁴ <https://mintic.gov.co/portal/inicio/5512:Cultura>

⁵ Mapa de ruta de industrias creativas digitales. Primera edición 2018. Secretaría de Cultura. Dirección General de Tecnologías de la Información y Comunicaciones ISBN: 978-607-745-820-3

Reino Unido – Estrategia para la Industria Creativa 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Creó un consejo nacional denominado Creative Industries Council, el cual promulgó en 2014 la estrategia del país. • Un elemento prioritario de la estrategia es el acceso a financiamiento para desarrollar contenido cultural, artístico y digital.
Corea del Sur – Iniciativa para la Economía Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto para impulsar la industria del arte y el entretenimiento digital: Digital Media City, un proyecto urbano que reúne a empresas para diseñar, producir y distribuir contenidos digitales, y que se organizó en un clúster en el que convergen medio ambiente, tecnología, cultura, industria, inversión e innovación.
Estados Unidos – Mapa de ruta para una ciudad creativa	<ul style="list-style-type: none"> • El mapa plantea tres visiones con diferentes líneas de acción para un periodo de diez años. El objetivo es repercutir en el desarrollo del ecosistema local, acercar a la población a las actividades culturales y crear oportunidades para la industria creativa.
Canadá - Articulación de políticas	<ul style="list-style-type: none"> • Creative Canada, iniciativa Creative Canada el gobierno canadiense hace un esfuerzo por modernizar el marco legal, los programas y las políticas del sector cultural y creativo en la era digital.
España: Plan Cultura 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Plan Cultura 2020 mediante el cual delimita las iniciativas para fortalecer, ampliar e impulsar al sector creativo en los espacios local e internacional.
Chile: Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa con el objetivo de identificar la problemática que enfrentaba el sector creativo y establecer líneas de acción para su desarrollo conforme a ejes estratégicos.
Colombia: Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC).	

Además de lo anterior, la ausencia de una política pública integral en México, la limitada disponibilidad de programas de financiamiento tanto públicos como privados, las tasas de interés elevadas y la inflación, son elementos que han contribuido al retraso en el desarrollo de talento especializado y la adopción de nuevas tecnologías. Esta situación incide directamente en la competitividad de la Industria Creativa de Jalisco a nivel mundial.

De ahí que la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco atiende una problemática específica: **Escasez de incentivos económicos que faciliten el desarrollo de proyectos de alto impacto en la Industria Creativa Digital de Jalisco.**



Es importante tener en cuenta que las unidades económicas de la Industria Creativa Digital, como los Estudios Creativos, tienen su origen principalmente en emprendimientos que a menudo comienzan como proyectos personales de individuos creativos. Según el reporte de 2023 de la Asociación de Emprendedores de México (ASEM) titulado "Radiografía del Emprendimiento en México," el 51.1 % de los emprendimientos adoptan la tecnología para la gestión de su negocio y se relacionan con sectores económicos vinculados a la industria creativa digital, tales como comunicación, publicidad y marketing, diseño y creación de contenido, análisis de datos, machine learning y aplicaciones.

En dicho estudio, los encuestados refieren como iniciativas gubernamentales prioritarias para las personas fundadoras de empresas son: 1. Simplificar los trámites para la gestión de las empresas. 2. Esquema amigable para el pago de impuestos y cuotas obrero-patronales. 3. Incentivar inversión en emprendimiento de alto impacto. 4. Programas de transferencias monetarias a fondo perdido o créditos blandos para empresas y, 5. Programas de desarrollo empresarial para mejorar en gestión, estrategia, rentabilidad y competitividad.

En cuanto al género de las personas emprendedoras el 32.5% de las empresas no tiene mujeres dentro del equipo fundador, mientras que 20.9% de las empresas no tiene a hombres en el equipo fundador. El 0.4% de personas emprendedoras no se identifican con el género femenino o masculino.

Por otro lado, se presenta una notable capacidad y oportunidad de penetrar los mercados internacionales altamente tecnificados dentro de la industria creativa digital, gracias a la participación de Estudios Creativos de Jalisco en diversos encuentros y festivales. Sin embargo, surgen desafíos que requieren atención: en algunos casos, el equipo tecnológico se encuentra limitado o desactualizado, lo que puede representar un obstáculo para acceder a proyectos de mayor envergadura y presupuesto.

Para aprovechar plenamente esta oportunidad, es esencial que el personal de estos estudios busque la especialización y certificación necesarias. Esto no solo fortalecerá la capacidad técnica de los equipos, sino que también mejorará la competitividad en el mercado global. La inversión en tecnología de vanguardia y en la formación de talento será fundamental para mantenerse a la vanguardia en la industria creativa digital y maximizar el potencial de ingreso a los mercados internacionales.

Mientras tanto, en el contexto subnacional, el Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE) en su actualización de noviembre de 2023, en Jalisco se registró lo siguiente:



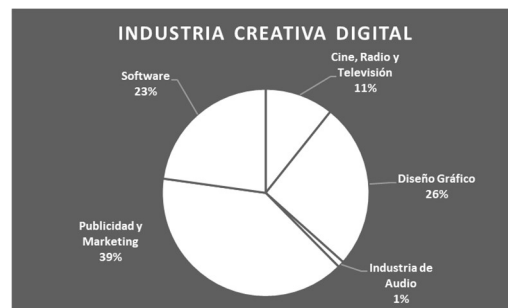
Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE Jalisco Nov2023

Las unidades económicas de la Industria Creativa representan el 1.54 % del total de unidades registradas en el Estado de Jalisco; mientras que las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco que ofrecen productos o servicios con un alto grado de interacción como: diseño de videojuegos, realidad virtual, multimedia interactiva, animación digital, software, diseño o publicidad digital representan el .37 % del total y el 24.20 % del sector creativo.

De acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)⁶ las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco se encuentran, principalmente, dentro de la siguiente clasificación:

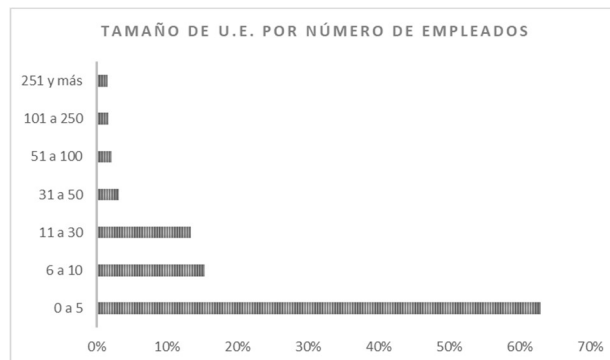
- **51. Información en medios masivos:** comprende unidades económicas dedicadas principalmente a producir, administrar, explotar o distribuir productos protegidos por la ley de derechos de autor. En él se distinguen tres tipos de unidades económicas: 1) las dedicadas a la producción, manejo y distribución de información y productos culturales (que son aquellos que expresan directamente actitudes, opiniones, ideas, valores y creatividad artística; proporcionan entretenimiento e información); 2) las que proporcionan los medios para transmitir o distribuir estos productos, la información o las comunicaciones, y 3) las que procesan información.
- **54. Servicios profesionales, científicos y técnicos:** comprende unidades económicas cuya actividad consiste en prestar servicios profesionales, científicos y técnicos. Estos servicios requieren conocimientos y habilidades especializados, por lo que el principal componente de la función de producción de las unidades económicas que forman este sector es, precisamente, el capital humano.

La distribución por porcentaje de las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco queda de la siguiente manera:



Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE Jalisco Nov2023

En cuanto al tamaño, las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco. el 62.9 % de los establecimientos creativos digitales los conforman de 0 a 5 empleados y el 1.49% son empresas de 251 o más empleados.



Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE Jalisco Nov2023

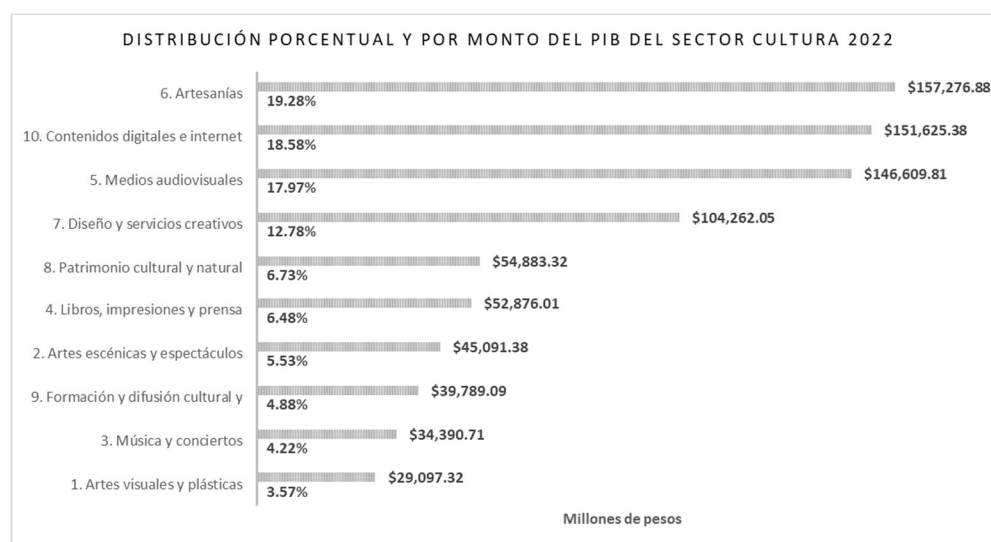
⁶ <https://www.inegi.org.mx/scian/>

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en noviembre de 2023 presentó los resultados de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2022. Cuenta que sirve para valorar los bienes y servicios producidos en el mercado y su contribución al Producto Interno Bruto (PIB) nacional.

La clasificación considera 10 áreas generales y agrupa 89 áreas específicas del sector cultura en:

Clasificación funcional de la Cuenta Satélite de la Cultural de México. Áreas generales	
1. Artes visuales y plásticas	6. Artesanías
2. Artes escénicas y espectáculos	7. Diseño y servicios creativos
3. Música y conciertos	8. Patrimonio cultural y natural
4. Libros, impresiones y prensa	9. Formación y difusión cultural y
5. Medios audiovisuales	10. Contenidos digitales e internet

Con relación al Producto Interno Bruto (PIB) en 2022, el sector cultural fue de 2.9 % respecto al PIB nacional, con un monto de 815,902 millones de pesos⁷. El área general con mayor contribución a nivel nacional es la de Artesanías con más de \$157 mil millones de pesos, seguida de Contenidos, digitales e internet con más \$151 mil millones de pesos y en tercer lugar los Medios audiovisuales con más de \$146 mil millones de pesos.



Fuente: Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2022. Elaboración propia.

Con relación a la Industria Creativa Digital, de las 89 áreas específicas, 19 corresponden a dicha Industria; en suma, contribuyen con \$265,030.05 millones de pesos, equivalente al 32.48% de la contribución total del sector de la cultura y casi al 1% del PIB nacional. En conjunto superan a las Artesanías.

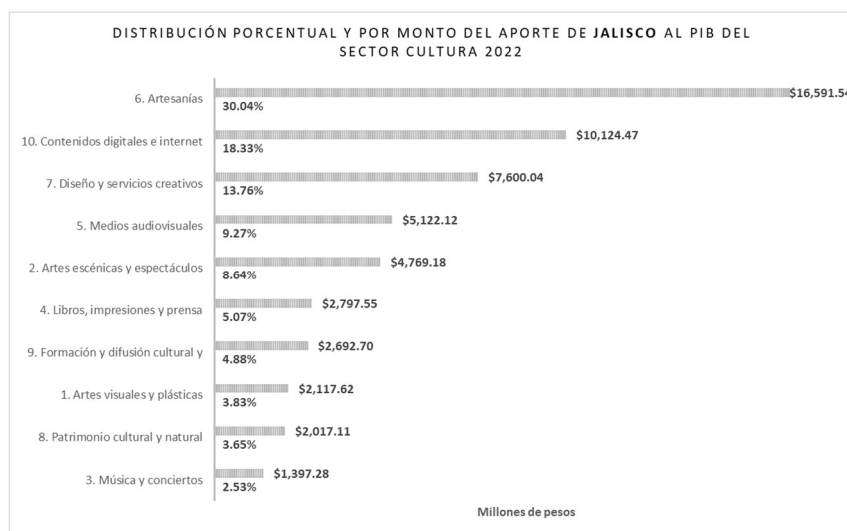
⁷ <https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/>

Área	Área específica	2022 (Millones de pesos)
1. Artes visuales y plásticas	Fotografía	\$ 7,697.27
3. Música y conciertos	Propiedad intelectual en música	\$ 818.41
4. Libros, impresiones y prensa	Publicaciones digitales	\$ 1,595.94
5. Medios audiovisuales	Cine	\$ 15,958.21
	Comercio en audiovisuales	\$ 23,525.35
	Comercio en vía pública de bienes relacionados con medios audiovisuales	\$ 2,292.87
	Equipamiento para uso doméstico de audiovisuales	\$ 5,289.36
	Gestión pública en audiovisuales	\$ 2,825.05
	Propiedad intelectual en medios audiovisuales	\$ 18,206.23
	Radio	\$ 32,765.46
	Televisión	\$ 44,652.01
	Videoclips	\$ 904.06
Videojuegos	\$ 191.20	
7. Diseño y servicios creativos	Gráfico	\$ 2,136.87
	Informático	\$ 42,760.63
	Propiedad intelectual en diseño	\$ 11,857.72
	Publicidad	\$ 11,424.27
10. Contenidos digitales e internet	Desarrollo de aplicaciones	\$ 4,851.18
	Transmisión de contenidos digitales	\$ 33,255.95
		\$ 263,008.05

Fuente: Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2022. Elaboración propia.

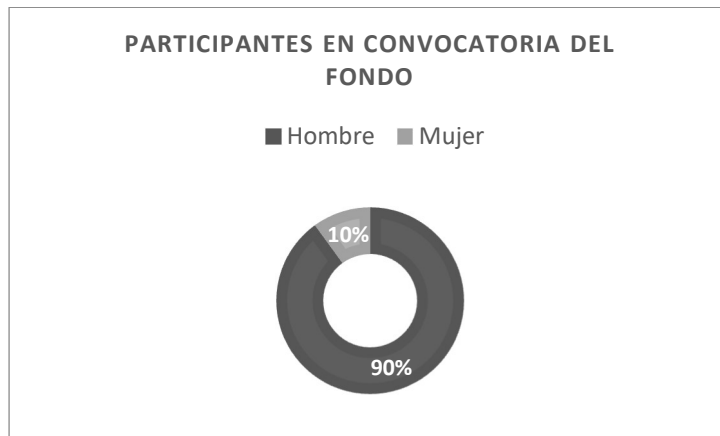
Al desagregar la información por entidad federativa, la Ciudad de México contribuye con el 36% del total con más de \$293 mil millones, seguido de Jalisco con más de \$55 mil millones de pesos, equivalente al 7 % y Estado de México con más de \$51 mil millones de pesos correspondientes al 6%. En conjunto suman casi el 50% del total de la contribución de la cultura al PIB nacional.

Jalisco, a diferencia del comportamiento nacional, después de 6. Artesanías y 10. Contenidos digitales e internet, las áreas que más contribuyen son: 7. Diseño y servicios creativos y 5. Medios audiovisuales.



Fuente: Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2022. Elaboración propia.

Con relación a la perspectiva de género, en 2023 de los 12 proyectos que participaron en la Convocatoria del Fondo, demostró que, de 11 representantes legales de las unidades económicas, solo 1 es mujer. Lo que muestra una participación mayoritaria en la Industria Creativa Digital de Jalisco de hombres. Y contrasta con los emprendimientos de otros sectores, en los que el 37 % de las unidades económicas tienen representante legal mujer.



Fuente: Elaboración propia con datos del FPAI 2022

Sin embargo, la participación de las mujeres aumenta cuando se trata de empleados, ya que se reporta una participación aproximada de 3 mujeres por cada 10 empleados



Fuente: Elaboración propia con datos del FPAI 2022

Un dato importante de los emprendimientos, el 16 % de las unidades económicas fundadas por mujeres, realizan exportaciones, mientras que el 22 % por hombres.

Lo que demuestra una creciente participación de las mujeres en la Industria, todavía mayor en las próximas generaciones. Por lo que es importante mantener como consideraciones de alto impacto, el desarrollo de proyectos que promuevan la equidad de género.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, tiene identificados al menos a 46 unidades económicas de la Industria Creativa Digital, legalmente constituidas y establecidas en el Estado, **que desarrollan programas educativos, eventos o de promoción a la industria creativa digital**, campañas o productos para publicidad digital, filmes, cinematografía, efectos especiales, animación, videojuegos, inteligencia artificial, entre otras, y han trabajado en conjunto con compañías nacionales e internacionales del sector o se ubican en el primer complejo de Ciudad Creativa Digital.

Unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco	
Actividad	Legalmente constituidas en Jalisco
Animación	12
Educativos, eventos, promoción o impulso a las IC	8
Multimedia	7
Videojuegos	5
Efectos especiales	3
Stop Motion	3
Audio	2
Corrección de video	1
Desarrollo de software industrial	1
Efectos visuales	1
Ingeniería visual	1
Inteligencia artificial	1
Publicidad	1
Total	46

3.2 Descripción de la lógica de intervención

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales para el Estado de Jalisco, busca fortalecer a las unidades económicas relacionadas con sector de la Industria Creativa Digital de Jalisco, principalmente, el audiovisual y multimedia.

A continuación de manera enunciativa, más no limitativa se expone el tipo de insumos que puede ofrecer este programa a través de:

1. Incentivo económico a fondo perdido para una unidad económica de la Industria Creativa Digital de Jalisco elabore un proyecto de alto impacto para que adquieran o desarrollen cursos de capacitación o certificaciones especializadas y con ello potencialicen el capital humano del sector.
2. Incentivo económico a fondo perdido para que una unidad económica de la Industria Creativa Digital de Jalisco elabore un proyecto para la organización, desarrollo y ejecución de un evento con encuentros de negocios de alto impacto para la industria creativa digital.