



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

OFICIAL MAYOR DE GOBIERNO
CARLOS MERCADO TINOCO

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

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

periodicooficial.jalisco.gob.mx



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL



**JUEVES 16 DE MARZO
DE 2023**

**GUADALAJARA, JALISCO
TOMO CDVI**

44

SECCIÓN
X



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL
DEL ESTADO DE JALISCO
ENRIQUE ALFARO RAMÍREZ

SECRETARIO GENERAL DE GOBIERNO
JUAN ENRIQUE IBARRA PEDROZA

OFICIAL MAYOR DE GOBIERNO
CARLOS MERCADO TINOCO

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

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

periodicooficial.jalisco.gob.mx



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO

REGLAS

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

AGENCIA PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS CREATIVAS Y DIGITALES DEL ESTADO DE JALISCO
MATRIZ DE INDICADORES PARA RESULTADOS: 385 PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PARA INDUSTRIAS CREATIVAS COMPONENTES: 02. DESARROLLO Y ATRACCIÓN DE TALENTO A TRAVÉS DE CAPACITACIÓN Y/O FORMACIÓN EJECUTADO. B1. UNIDAD DE IGUALDAD DE GÉNERO INSTITUCIONALIZADA.
DENOMINACIÓN PARA DIVULGACIÓN: CCD CONECTA
REGLAS DE OPERACIÓN EJERCICIO 2023

SECCIÓN I. PARTICULARIDADES DEL PROGRAMA

1. FUNDAMENTACIÓN Y MOTIVACIÓN JURÍDICA

Fundamentación.

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 Federal 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 22 del Decreto (29116/LXIII/22) 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 2023 (ejercicio fiscal 2023); 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".

Motivación jurídica.

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 2023 (29116/LXIII/22) 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".

2. INTRODUCCIÓN Y ANTECEDENTES

INTRODUCCIÓN

Este documento es el instrumento normativo del Programa de Capacitación para la Industria Creativa, donde se detallan los elementos para su operación.

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

En la Sección II se indican los objetivos generales y particulares que persigue este Programa, la descripción y contabilización de la población potencial y objetivo a los que este va dirigido, la cobertura geográfica y programas complementarios.

Posteriormente, en la Sección III se indica la forma de operación y gestión, mostrando las características, enunciativas mas no limitativas de los apoyos, el proceso y la forma de seleccionar a los beneficiarios, 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.

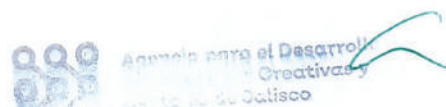
Por último, en la Sección V se establecen los mecanismos de transparencia y difusión, el padrón de beneficiarios, el área responsable de la operación del Fondo, la participación de la contraloría, así como la rendición de cuentas.

ANTECEDENTES

El Plan Maestro de Ciudad Creativa Digital (Carlo Ratti-2011), considera al sector creativo digital como una de las industrias clave para el desarrollo competitivo de Jalisco. De ahí, uno de los principios estratégicos para su ejecución es la creación del *Clúster Creativo: Atraer a la mezcla adecuada de empresas, instituciones y gente creativa*. Esbozando al sector creativo digital, como aquel conjunto de empresas que desarrollan actividades creativas de fácil digitalización, traducción y que pueden desarrollar propiedad intelectual o generan valor agregado; como la animación, comunicación visual, consultoría cultural-creativa, cortometrajes, desarrollo de aplicaciones, diseño de servicios, diseño de sistemas, diseño gráfico, diseño industrial, multimedia, diseño web, ingeniería electrónica, interactivos, internet, laboratorio de innovación, redes sociales, videojuegos, producción y post producción fílmica, media software, publicaciones digitales, publicidad digital, programas educativos, eventos, promoción o impulso a las industrias creativas.

La instrumentación del Plan Maestro permitiría atraer empresas de clase mundial e inversiones de alto valor agregado en temas de producción digital y de aplicaciones urbanas de alta tecnología, incrementar las exportaciones de servicios de alto valor agregado, detonar la transferencia tecnológica, impulsar la imagen país, generar demanda por empleo especializado en industrias de medios y tecnologías de la información, la migración hacia una economía basada en el conocimiento, entre otras.

Así mismo, la estrategia Distrito Creativo Guadalajara considera, entre sus líneas de acción, el desarrollo y atracción de talento a través de Capacitación y/o Formación para estudiantes, egresados de carreras relacionadas con las industrias creativas digitales o empresarios, emprendedores y empleados del sector.



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. Desde su creación, ha desarrollado programas para capacitar talento humano en el sector, como es CCD Conecta y GDL Impulsa Labs, enfocados a la capacitación y formación, así como el desarrollo y atracción de talento; al mismo tiempo, impulsa y promueve la industria creativa digital de Jalisco a través de patrocinios a eventos especializados como Shortway, Ideatoon, Festival Pixelatl y Sublime.

Dentro del ecosistema de innovación, la industria audiovisual en Jalisco es del mayor dinamismo en la actualidad, siguiendo a la Ciudad de México y a Nuevo León; tanto por el número creciente de unidades económicas, como su participación en los mercados internacionales. Con relación al Producto Interno Bruto (PIB) en 2021, el sector cultural fue de 3.0 % respecto al PIB nacional, con un monto de 736, 725 millones de pesos.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) presenta los resultados de la actualización de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2021, año base 2013. Según la CSCM, el sector de la cultura en México consta de nueve áreas generales: 1. Medios audiovisuales 2. Artesanías 3. Diseño y servicios creativos 4. Libros, impresiones y prensa 5. Artes escénicas y espectáculos 6. Formación y difusión cultural en instituciones educativas 7. Patrimonio material y natural 8. Artes visuales y plásticas y, 9. Música y conciertos.

Los Medios Audiovisuales – como internet, cine o videojuegos – generaron 35 % del PIB de ese sector, equivalentes a \$ 258,222.67 millones de pesos; de los cuáles el 75 % provino de la sub área de internet, el 12 % de televisión, 7.61 % del radio y cine y 5 % el resto del comercio de audiovisuales, propiedad intelectual en medios audiovisuales, gestión pública en audiovisuales y videojuegos.

DISTRIBUCIÓN DEL PIB DEL SECTOR DE LA CULTURA SEGÚN CLASIFICACIÓN FUNCIONAL, 2021



NOTA: La suma de los componentes puede no coincidir con los totales debido al redondeo.
Fuente: INEGI

Aunado a estos datos, de acuerdo con la información del INEGI sobre exportaciones por entidad federativa¹ la suma al tercer trimestre de 2022, fue del 53.18 % del total de las exportaciones de Jalisco y provienen de la Industria de Tecnológica (Subsector 334²) por un valor de 10,406 MD, que aunque no es propiamente el sector creativo digital, las actividades económicas son afines y requieren conocimientos similares .

¹ <https://www.inegi.org.mx/temas/exportacionesef/#Tabulados>

² (334) Fabricación de equipo de computación, comunicación, medición y de otros equipos, componentes y accesorios electrónicos

EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

6

Con relación a la academia, estudiantes y egresados, con la información de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES)³, en Jalisco al inicio del ciclo escolar 2021-2022 las instituciones educativas reportaron 35,653 estudiantes (11,381 mujeres y 24,272 hombres) inscritos en los niveles de posgrado, licenciaturas universitarias y tecnológicas, especialidades y técnicos superiores, de campos de formación relacionados con las Industrias Creativas Digitales, en aproximadamente 181 programas educativos distintos, impartidos por alrededor de 63 instituciones diferentes. En el mismo ciclo escolar egresaron 5,474 estudiantes (1,810 mujeres y 3,664 hombres). Dentro del campo de los medios audiovisuales, se estiman 14, 703 estudiantes (5,392 mujeres y 9,311 hombres) y 1,936 personas egresadas (756 mujeres y 1,180 hombres) tan solo del ciclo escolar mencionado.

Según datos de *The Competitive Intelligence Unit*, la industria de los videojuegos en México, se encuentra posicionada como uno de los 10 mercados más importantes a nivel global, con 65.9 millones de videojugadores de 6 años o más, 2.8% más que en 2021, equivalente a una proporción de 56.5% de la población en ese rango de edad. El 79.8% son jugadores principalmente casuales que juegan a través de su smartphone, mientras que 20.5% lo hace desde consolas fijas, 6.7% mediante computadoras y sólo 6.2% mediante tabletas. En ingresos, esta industria registró un acumulado de \$16,928.0 millones de pesos durante la primera mitad de 2022, un aumento de 5.5% con respecto al mismo periodo de 2021. Entre este monto, 70.1% corresponde a ingresos por software, que incluye la compra de juegos dentro de los diferentes dispositivos, compras dentro de los juegos y servicios de suscripción. Se esperaba que los ingresos ascendieran a una cifra superior a los \$41 mil millones de pesos durante 2022.

Las unidades económicas del sector creativo, representan el 1.5 % del total de unidades registradas en el Estado de Jalisco; mientras que las unidades económicas relacionadas con los medios audiovisuales que ofrecen productos o servicios con un alto grado de interacción: diseño de videojuegos, realidad virtual, multimedia interactiva, animación digital, software, diseño o publicidad digital representan el 0.36 % del total y el 24 % del sector creativo. La mayoría de las unidades económicas creativas digitales se encuentran dentro del sector Información en medios masivos (51) del Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN) que comprende unidades económicas dedicadas principalmente a producir, administrar, explotar o distribuir productos protegidos por la ley de derechos de autor.

En cuanto al tamaño se estiman 1,396 unidades económicas relacionadas con los medios audiovisuales en Jalisco y emplean a aproximadamente a cerca de 19,000 personas.

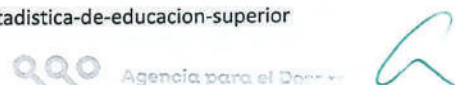
Sector creativo digital	0 a 5	6 a 10	11 a 30	31 a 50	51 a 100	101 a 250	251 y más
Cine, Radio y Televisión	81	31	30	7	1	1	2
Diseño Gráfico	307	29	15	5	1		
Industria de Audio	11	1			1		
Publicidad y Marketing	369	84	79	13	5	4	5
Software	134	64	59	21	12	13	11
	902	209	183	46	20	18	18

Fuente: Elaboración propia con datos de DENE 2022.

Los datos anteriores, ponen de manifiesto que Jalisco juega un papel relevante a nivel mundial en el sector tecnológico, desde sus inicios como el "Silicon Valley de México" en los años 60, hasta la evolución que ha tenido la industria con programas y proyectos de inteligencia artificial, fintech, blockchain, animación, desarrollo de videojuegos. Por ello, en 2022, el Gobierno de Jalisco determina la creación de "Jalisco Tech Hub Act"⁴. Se trata de una política pública industrial que busca consolidar al Estado como el hub de la innovación, talento y alta tecnología en México y Latinoamérica. En la que se aprovechan las oportunidades que brinda

³ <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior>

⁴ <https://coordinacioneconomia.jalisco.gob.mx/jalisco-tech-hub-act>



el contar con un ecosistema tecnológico consolidado; se potencia el desarrollo, la reconversión, la atracción y retención de talento para aprovechar el nearshoring y la economía geopolítica; se fomenta la creación, permanencia y crecimiento de las unidades económicas de la industria tecnológica y digital; integra a los participantes del ecosistema y promueve la inversión de capital

Finalmente, desde 2020, la ADICD ha impulsado el programa de capacitación y formación para atender el desarrollo de este sector:

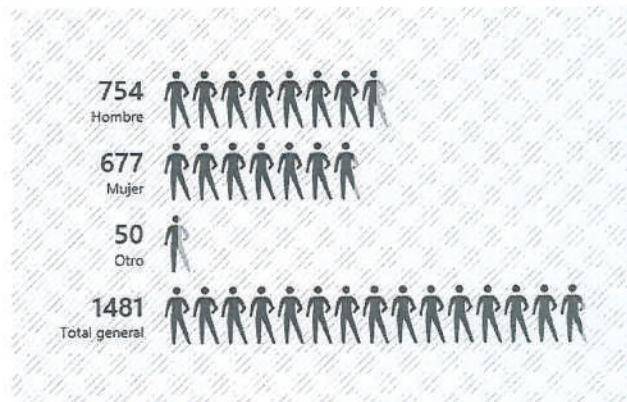
CCD Conecta, ha tenido 4 ediciones, en las que han participado más de 6,300 asistentes locales y nacionales. Tan solo, en la última edición hubo: 1,102 portafolios cargados y solicitando entrevistas o mentorías; 43 mentores internacionales haciendo revisiones de portafolios; más de 100 vacantes ofertadas en más de 20 estudios; 21 ponentes internacionales; 6 conferencias magistrales presenciales y en línea; y, 7 talleres presenciales.

En 2022 se llevó a cabo la 4ta Edición del Programa de Capacitación para Industrias Creativas conocida como CCD Conecta. Su objetivo es incrementar la calidad y preparación del talento humano que estudia, trabaja, desea emprender o ya es emprendedor en la Industria Creativa y Digital en el Estado de Jalisco a través de capacitación o formación especializada con el fin de hacerlo más competitivo y consolidar al Estado como referente de la Industria Creativa Digital en Latinoamérica.

El desarrollo del programa fue en formato híbrido con actividades en línea a partir del 11 de julio y jornadas de actividades presenciales en las instalaciones de Ciudad Creativa Digital del 12 al 15 de julio de 2022.

En la plataforma de inscripción al programa hay 1,725 personas registradas; sin embargo, se detectaron datos con dos o más registros, al depurarlos quedan un total de 1,481 personas totales registradas:

CCD CONECTA 4



Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios



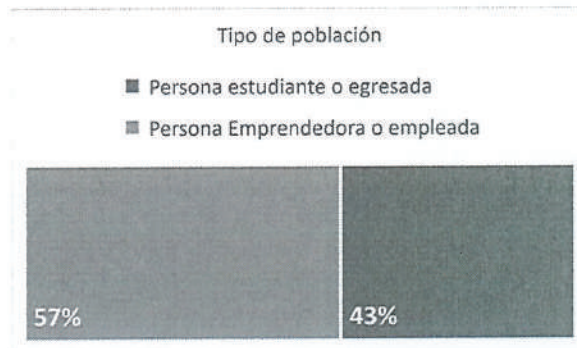
Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales





Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios

Hubo un total de 630 personas que se registraron como estudiantes o egresados, teniendo un aumento significativo con relación a la edición CCD Conecta 3 del 8.51 %; y se registraron un total de 851 personas como emprendedoras o empleadas.



Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios

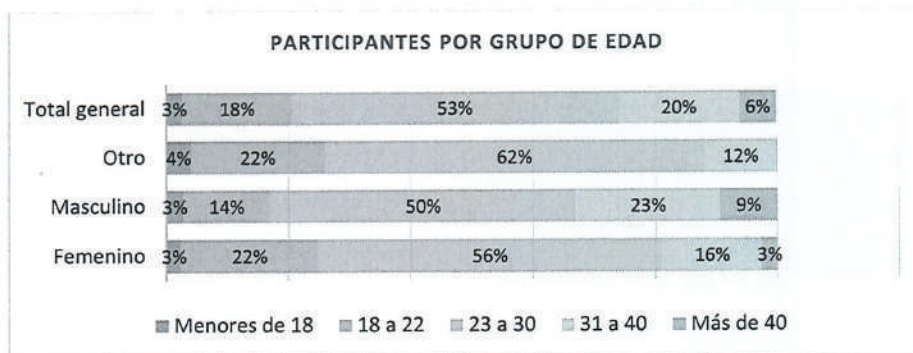
En cuanto al origen el 32 % fue de Jalisco, el 11 % extranjeros y el 57 % de otros Estados de la República Mexicana; con un importante aumento en la participación del jalisciense ya que su presencia fue del 17 % más que la edición anterior.



Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios



- En la cuarta edición, se registró una disminución del 3 % en las personas que se registraron como mujeres, aumentó en .66 % las personas participantes que se registraron como Otro y aumentó casi el 3 % la participación de hombres con relación a los registros de 2022.
- Por grupos de edad, el 81 % de las mujeres que participaron tienen menos de 30 años, lo que confirma la tendencia en el sector; que las nuevas generaciones se están involucrando y viendo cada vez más en la Industria Creativa Digital como posible fuente de ingreso laboral.



Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios

- Situación que se confirma con el perfil de las personas que se registran, en el que vemos que el mayor número de mujeres que se registró es "Persona Empleada" con 287, seguida de "Persona Estudiante" con 199, en el perfil que disminuye sustancialmente con relación a los otros perfiles es en el de mujeres como "Persona Emprendedora", solo 7.

Perfil	Hombre	Mujer	Otro	Total
1. Persona Estudiante	165	199	15	379
2. Persona Egresada	108	134	9	251
3. Persona Emprendedora	106	57	7	170
4. Persona Empleada	375	287	19	681
Total general	754	677	50	1481

Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios.

- Las empresas que participaron en la entrevista fueron: Banzai Studio, Psyop, Fotosíntesis Media, Keywors Studio México, Carburadores, Amber Studio, Demente Animation Studio, Bichi Soul Producciones, Rie Animation, y Golem Studio. Todos los estudios con excepción de Amber consideraron que el programa cumplió con sus expectativas. En palabras de Amber consideraron que "la afluencia de personas fue muy baja." Sin embargo, consideraron que la atención fue muy buena, y no contrataron debido a que los participantes tienen un "nivel bajo a junior pero tienen muchas ganas de aprender." Y al mismo tiempo, consideran que les gustaría participar en una futura edición y que se aumente la difusión del evento.
- Todos los estudios, salvo Amber y Fotosíntesis Media, contrataron talento a partir de este programa. Algunos agendaron reuniones de seguimiento a los perfiles y otros contrataron para hacer trabajo "free lance" durante el evento.
- El 57% de los mentores prefieren hacer esta dinámica de manera presencial. El 43% restante considera que hacer las revisiones online les permite combinar su trabajo y apoyar a los talentos emergentes.

- En términos de los perfiles que revisaron, la gran mayoría eran estudiantes y recién graduados, mientras que había pocos con un perfil junior, mid, o senior dentro de los participantes (aunque sí había). En cuanto a aportaciones, la gran mayoría considera que sí pudieron dar retroalimentación valiosa a los artistas participantes, y también reconocen que la gran mayoría de la audiencia era receptiva a sus comentarios.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA PÚBLICO Y LA INTERVENCIÓN

3.1 Descripción del problema.

La industria audiovisual, de entretenimiento y desarrollo del software se ha posicionado poco a poco en nuestro país generando ingresos, empleos y desarrollando la industria, no obstante, los emprendedores y las unidades económicas que incursionan en este sector suelen enfrentar obstáculos para su afianzamiento, expandirse y consolidarse.

Aspectos como la falta de una estrategia sólida de formación e impulso por parte del gobierno federal, la insuficiencia de mentores y profesionales especializados, así como el alto nivel de competencia a nivel internacional como Canadá o Brasil que cuentan con programas federales sólidos de impulso a las industrias creativas; hacen que la expectativa de vida de las unidades económicas se comprometa, pierdan oportunidades en proyectos e inversiones y que la rentabilidad tarde más en llegar o nunca llegue.

Para 2023, el presupuesto público aprobado para la inversión en ciencia, tecnología e innovación en México disminuyó 27.1 % respecto a 2015, además que para innovación no se asignaron recursos de 2019 a 2021. Al mismo tiempo, las unidades económicas del sector creativo digital y en general el mercado laboral demanda habilidades técnicas y socioemocionales más sofisticadas, analíticas y tecnológicas. La inversión en ciencia, tecnología e innovación es fundamental para lograr el objetivo de desarrollo sostenible: Construir infraestructuras resilientes y promover la industrialización inclusiva y sostenible, así como fomentar el desarrollo económico.

De acuerdo con la observación empírica y testimonios de los líderes y colaboradores de las unidades económicas pertenecientes a las industrias creativas y digitales, la mayoría de éstas, presentan dificultades en el desarrollo y consolidación de sus productos y servicios. Se ha observado también, que la formación de los estudiantes y emprendedores por lo general es en los campos relativos a las ingenierías; en los que no se hace énfasis en conocimientos especializados o en el desarrollo de habilidades de corte empresarial y gerencial.

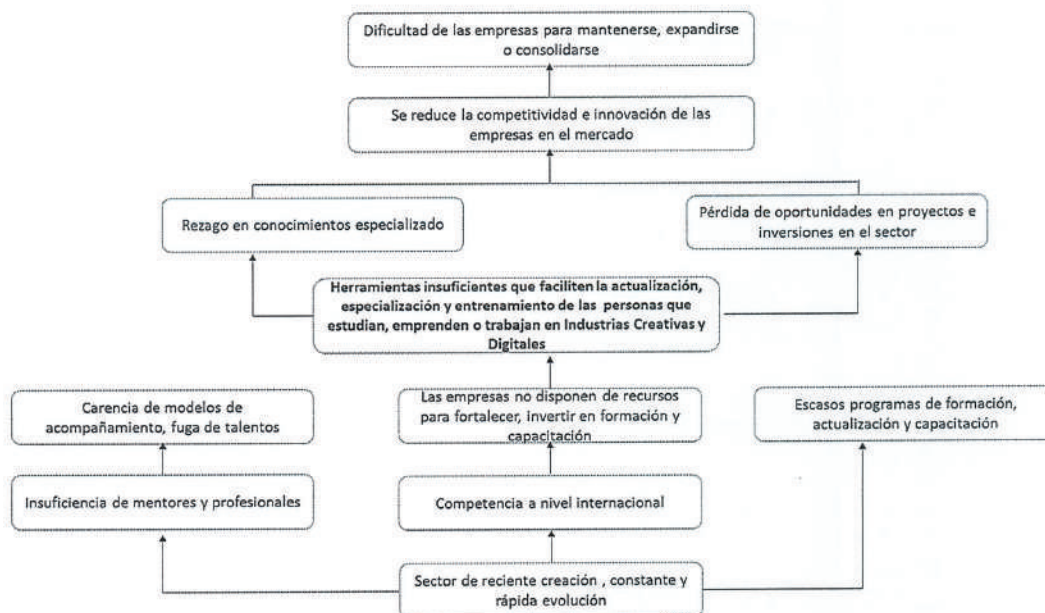
Otro de los aspectos a considerar es la importancia que tiene la vinculación nacional e internacional para la expansión de los mercados a los que este tipo de unidades económicas puedan llegar, para lo cual es necesario desarrollar habilidades y estrategias específicas que favorezcan su crecimiento. Es pertinente señalar que la competencia que enfrentan este tipo de emprendedores tiene un grado de complejidad distinto a la mayoría y proviene de distintas partes del mundo.

En 2022 la consultora PriceWaterhouseCoopers México, presentó los resultados de la encuesta “Workforce Hopes and Fears Survey. Expectativas del talento mexicano en 2022”⁵ en la que se revelan las percepciones, inquietudes y expectativas del talento frente a los desafíos por venir. Uno de los hallazgos en la encuesta, es que 3 de 4 colaboradores, considera que requiere entrenamiento especializado para el desempeño de sus funciones. Si bien las empresas hacen esfuerzos de capacitación y compensación laboral, los resultados indican que estos deben ser mayores, frente a la necesidad de una mayor especialización

⁵ <https://www.pwc.com/mx/es/recursos-humanos/hopes-and-fears.html>

La conjugación de los factores descritos, son una muestra de la necesidad de programas de capacitación y formación especializada 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. En Jalisco, dentro del sector de medios audiovisuales se estiman al menos 14,703 estudiantes (5,392 mujeres y 9,311 hombres) y 1,936 personas egresadas (756 mujeres y 1,180 hombres) y cerca de 19,000 empleados.

Es así como el Programa de Capacitación para Industrias Creativas y Digitales busca soluciones para atender un problema específico: Falta de herramientas para el desarrollo de talento especializado del sector creativo digital.



3.2 Lógica de intervención.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales para el Estado de Jalisco, busca impulsar a estudiantes, egresados, emprendedores o empleados del sector creativo y digital a través de apoyo gratuito para participar en jornadas de capacitación o formación especializada que coadyuven a la consolidación, expansión, actualización del talento humano y las unidades económicas de la Industria Creativa Digital de Jalisco.

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

1. CCD Conecta: Capacitación para personas estudiantes, egresados de carreras relacionadas con la Industria Creativas y Digitales, así como para emprendedores o empleados 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 clases maestras por parte de destacados profesionales del sector. Incluye sesiones de reclutamiento y revisión de portafolios para las mejores propuestas.
2. Formación especializada para el talento humano en efectos especiales, animación, motores gráficos para videojuegos, certificaciones, habilidades blandas, finanzas, contabilidad para industrias creativas entre otras.

Insumos	Productos	Resultados	Efectos
Capacitación o formación especializada disponible para personas estudiantes, egresadas emprendedoras o empleadas del sector creativo digital.	Las personas estudiantes, egresadas emprendedoras y empleadas del sector creativo y digital disponen de capacitación o formación especializada en su sector en lo referente al desarrollo de sus habilidades.	Talento humano estudiante y egresado, capacitado y actualizado en el sector creativo digital Emprendimientos o Unidades Económicas con personal capacitado y competitivo.	Fortalecimiento del ecosistema de innovación y el emprendimiento científico-tecnológico y de alto impacto de Jalisco con talento humano de calidad y capacitado. Incremento en el valor agregado de servicios y productos de Emprendimientos y Unidades Económicas del sector creativo digital de Jalisco.

La capacitación o formación especializadas, así como la vinculación a personas estudiantes, egresadas, emprendedoras o empleadas del sector creativo digital dentro de los medios audiovisuales, es una acción como alternativa de solución para solventar la necesidad de desarrollar talento especializado que actualmente la academia y las unidades económicas del sector, les es imposible o insuficiente otorgar.

4. INFORMACIÓN BÁSICA

Información básica	
4.1 Información general	
Nombre del programa	Programa de capacitación para industrias creativas
Modalidades de apoyo	Apoyos económicos a. Monetario b. Becas c. Convenios
	Apoyos en especie a. Bienes b. Servicios c. Infraestructura
Derecho social y humano	Derecho al Trabajo
4.2 Alineación con el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo	
Temática del Plan Estatal	Desarrollo económico
Resultado general esperado	La inversión del gobierno aumenta para el impulso de estrategias de innovación como son la Plataforma Abierta de Innovación y la Red de Centros de Innovación, así como en Instituciones de Educación Superior, posgrados de Ciencia y Tecnología y Centros de Investigación para el desarrollo tecnológico y la innovación en el estado de Jalisco.
Objetivo de Desarrollo Sostenible	ODS 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.
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	ueg 00927 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
4.4 Información programática-presupuestal	
Tipo de programa	(x) Programa público
	() Programa social
Presupuesto autorizado	\$ 2,495,000.00 (Dos millones cuatrocientos noventa y cinco mil pesos 00/100 M.N)
Clave presupuestal	\$ 2,495,000.00 211211220200927384365385024154001551001D120150
	\$ 5,000.00 211211220200927384365385814154001551001D120150

Información básica	
Partida de gasto	4154 Transferencias internas otorgadas 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	

SECCIÓN II. OBJETIVOS Y ALCANCES DEL PROGRAMA

5. OBJETIVOS.

Objetivo:

Incrementar la calidad y preparación del talento humano que estudia, trabaja, desea emprender o ya es emprendedor en la Industria Creativa y Digital en el Estado de Jalisco a través de capacitación o formación especializada con el fin de hacerlo más competitivo y consolidar al Estado como referente de la Industria Creativa Digital en Latinoamérica.

Objetivos específicos:

- 5.2.1. Generar espacios dedicados para el intercambio de conocimientos, experiencias y nuevas tendencias.
- 5.2.2. Promover la vinculación, facilitar la inserción profesional y la atracción del talento a Jalisco.
- 5.2.3. Actualizar conocimientos en áreas específicas que demanda la Industria Creativa.
- 5.2.4. Impulsar la consolidación, diversificación y expansión de las Unidades Económicas.

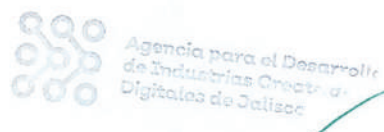


6. POBLACIÓN POTENCIAL Y POBLACIÓN OBJETIVO.

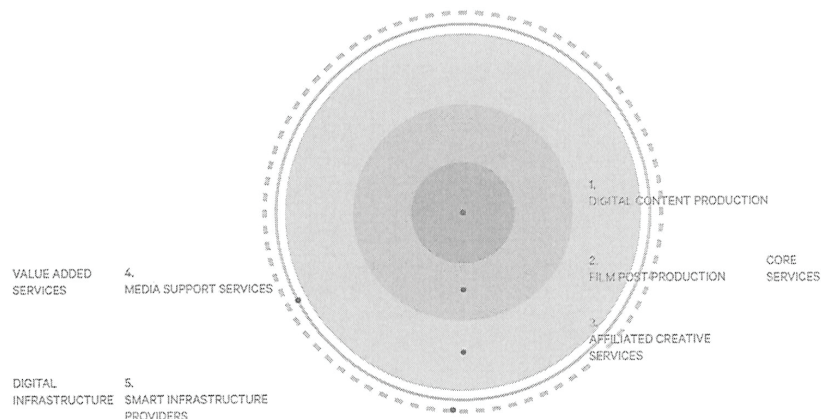
Población potencial		Población objetivo	Porcentaje de cobertura	Notas
Estudiantes	14,703	1,500	8.6%	<p>La población potencial de estudiantes y egresados comprende los siguientes campos de formación en los que hay diferentes nombres de programas educativos:</p> <p>Artes escénicas Ciencias computacionales Comunicación y periodismo Desarrollo de hardware Desarrollo de software Diseño y comunicación gráfica y editorial Electrónica, automatización y aplicaciones de la mecánica-eléctrica Informática Ingeniería industrial Mercadotecnia y publicidad Música Planes multidisciplinarios o generales del campo de artes, tecnologías de la información, comunicación, electrónica y afines Tecnología y comunicación educativa Tecnologías audiovisuales para medios de comunicación Telecomunicaciones Otras afines</p>
Egresados	1,936			
Emprendedores o empleados	800			<p>La población potencial de emprendedores o empleados, abarca aquellos sectores cuya fuerza laboral requiere creatividad y herramientas digitales por ejemplo:</p> <p>Música y Artes interpretativas Publicidad y Marketing Diseño Arquitectura Software Cine, Radio y Televisión Editorial</p>

El cálculo de la población potencial de estudiantes y egresados se llevó a cabo a partir de los datos disponibles de Estadística de Educación Superior, Ciclo escolar 2021-2022 de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES); el de Emprendedores y Empleados, a partir de estimaciones realizadas por la Coordinación General de Proyectos de la Agencia de Industrias Creativas y Digitales con los datos disponibles en el DENU, así como el promedio de participantes que se ha registrado en las 4 ediciones anteriores y a la población que se puede atender de manera presencial y virtual; tomando en cuenta los programas relacionados a la industria creativa digital considerada para el Clúster Creativo.

FUENTE: <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior>



Población de acuerdo con el Plan Maestro de Ciudad Creativa Digital para el Clúster Creativo.



1. En el centro están las empresas que crear contenido digital (animación digital para anuncios/películas y videojuegos).
2. Le sigue la postproducción cinematográfica, desarrollo de aplicaciones y publicación digital.
3. Otras actividades de servicios creativos afiliados – alrededor de agencias de publicidad, creación de herramientas de software de medios, producción musical etc.
4. Nuevos servicios de apoyo a los medios, tales como: servicios financieros para apoyar inversiones ángel y VC, servicios legales especializados en leyes de medios para apoyar la protección de los derechos digitales.
5. Distribución física de productos finales y es necesario incluir actores locales y globales que sean especialistas en el campo de “inteligencia” estas infraestructuras, así como los integradores de sistemas globales y aquellos con capacidad de supercomputación que podrían soportar el análisis pesado de datos, que será necesario para obtener información de la ciudad, por ejemplo, Intel.

7. COBERTURA GEOGRÁFICA.

El programa está dirigido a los estudiantes, egresados, emprendedores o empleados creativo-digitales de los 125 Municipios del estado de Jalisco, particularmente a aquellos municipios con mayor presencia de Unidades Económicas Creativas Digitales como Guadalajara y Zapopan; sin embargo, si se cumple con los requisitos que especifique la Convocatoria, podría ser de cualquier otra parte del país o del extranjero, ya que el programa es híbrido, tiene actividades virtuales y algunas presenciales (que se transmiten vía digital).

8. PROGRAMAS POTENCIALMENTE COMPLEMENTARIOS.

El programa se alinea al apartado estratégico del Plan Institucional de Ciudad Creativa Digital, en sus objetivos de promover el desarrollo económico a proyectos de producción creativa y digital, audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación; así como, fortalecer las capacidades técnicas, tecnológicas, empresariales de las personas emprendedoras y el empresariado del sector tecnológico creativo y digital. También contribuye con los objetivos de los proyectos estratégicos del “Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco 2018-2024, Visión 2030”.

Por lo tanto, el programa puede ser potencialmente complementario a los patrocinados a través de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco:



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

16

Nombre del programa	Modalidad del apoyo	Población potencial
Shortway	Vinculación	Encuentro para personas artistas latinoamericanas que buscan proyectos de cortometraje animado de corte autoral y con visiones artísticas personales.
Pixelatl	Vinculación	Festival de la industria de animación de América Latina, que conecta a estudios creativos con distribuidores de contenido internacional.
Ideatoon	Vinculación	Encuentro para personas creativas, que busca impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales nacionales que sean comercializables a nivel internacional.

Así como otros de <https://programas.app.jalisco.gob.mx/programas/sistemaDeProgramasPublicos>

Dependencia	Nombre del programa	Objetivo General	Tipo de apoyo
Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología	Plataforma Abierta de Innovación y Desarrollo de Jalisco (PLAI)	Generar contenido enfocado al desarrollo de competencias y habilidades para los empleos y demandas de la era digital.	Capacitación
	Programa Impulso a la Ciencia y Desarrollo Tecnológico	Impulso a la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación, mediante la cuádruple hélice a través de tecnologías estratégicas.	Apoyo Monetario sin retorno
	Proyectos de Gestión de la Innovación Empresarial, Sectorial y Social.	Impulsar la creatividad, innovación, emprendimiento científico y tecnológico, sustentabilidad, sostenibilidad y competitividad en los sectores económicos estratégicos del Estado, mediante el desarrollo de capacidades especializadas de innovación y tecnología, así como su vinculación con el ecosistema.	Apoyo Monetario sin retorno
	Red de Centros de Innovación REDI	Aprovechamiento de los espacios para el desarrollo de proyectos de innovación, emprendimiento de alto impacto, transformación digital, así como la experimentación, cocreación, coworking, capacitación y vinculación.	Apoyo en especie
Secretaría de Desarrollo Económico	Jalisco Atrae	Incentivos para atraer inversión de empresas con énfasis en aquellas del sector alta tecnología.	Incentivos económicos
	Jalisco Crece Cadenas de proveeduría	Apoyo para empresas proveedoras de empresas de alta tecnología. (Eficiencia energética, equipamiento, capacitaciones especializadas y certificaciones)	Subsidio económico
	Desarrollo Empresarial Micros y Pequeñas Empresas	Mejorar los niveles de productividad de las micro y pequeñas empresas de la entidad a través de incentivos que les permita integrarse a las cadenas de valor fortaleciendo sus capacidades.	Incentivos económicos
Fondo Jalisco de Fomento Empresarial	Subsidio de tasa de interés	Incentivar a las Micro, Pequeñas y Medianas empresas través de subsidios de tasa de interés que permita inyectar liquidez a los diversos sectores y actividades económicas en el Estado de Jalisco mediante distintas categorías de apoyo con enfoque de mercado según el propósito de cada producto financiero.	Apoyo Monetario sin retorno
Ayuntamiento de Guadalajara	Creativa GDL	Programa de incubación y aceleración de proyectos y empresas enfocadas en las industrias creativas digitales, por medio del cual se busca fortalecer el ecosistema de emprendimiento creativo y con esto impulsar la "Economía Naranja" desde Guadalajara para toda América Latina	Apoyo en especie
Gobierno Federal / Secretaría de Cultura	Nodo Creativo (Formación)	Procesos de capacitación, incubación, acompañamiento de proyectos y certificación para fortalecer los distintos eslabones de las cadenas de valor y lograr un ecosistema sociocultural, rico, diverso y sostenible.	Apoyo en especie

SECCIÓN III. OPERACIÓN Y GESTIÓN.

9. CARACTERÍSTICAS DE LOS APOYOS.

9.1 Características de los apoyos:

El tipo de apoyo otorgado por este programa es modalidad de servicio. De manera enunciativa, más no limitativa es a través de uno o más programas:

a. CCD Conecta. Consiste en participar de manera gratuita en el **programa de Capacitación para estudiantes, egresados, emprendedores o empleados de las Industria Creativas y Digitales**; para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales y conozcan las dinámicas de contratación en la industria. Las jornadas de capacitación pueden ser virtuales, presenciales o híbridas a través de mentorías, talleres, charlas y clases maestras por parte de profesionales o especialistas del sector. También pueden incluir sesiones de reclutamiento.

b. Formación Especializada. Consiste en participar de manera gratuita en el **programa de Formación Especializada para estudiantes, egresados, emprendedores o empleados de las Industria Creativas y Digitales**; para que adquieran conocimientos y habilidades formativas en áreas específicas. Como ejemplo, la Formación podría focalizarse en programas de habilidades blandas, financieras, administrativas, recursos humanos, animación, motores gráficos para desarrollo de videojuegos, cinematografía, publicidad, efectos especiales, entre otros, y podrán ser virtuales, presenciales o híbridas. También pueden incluir certificaciones.

9.2 Montos y rangos.

El apoyo es gratuito para participar en jornadas de capacitación o formación, no hay rangos ni límite de participación en los programas que tengan Convocatoria, siempre y cuando se cumplan los requisitos.

9.3 Temporalidad

El programa de Industrias Creativas tendrá vigencia a lo largo de todo el ejercicio fiscal 2023. No hay límite de participación en los programas que tengan Convocatoria, siempre y cuando se cumplan con los requisitos. Las Convocatoria especificará las fechas y duración del programa.

10. SELECCIÓN DE BENEFICIARIOS

10.1 Criterios de elegibilidad y requisitos:

Por tratarse de programa para capacitación o formación especializada los aspirantes deben:

- 10.1.1. Hacer registro en línea en el tiempo y en la plataforma digital que se especifique en la Convocatoria.
- 10.1.2. Acreditar su perfil de ser estudiante, egresado, emprendedor o empleado de algún programa educativo o emprendimiento o unidad económica relacionada con Industria Creativa Digital.

- a. Para estudiantes o egresados

Criterio	Requisitos
Acreditar que es persona estudiante o egresada de algún programa educativo relacionado con Industrias Creativas y Digitales	Contar con credencial de estudiante, credencial de egresado o documento emitido por su institución educativa.

- b. Para emprendedores o empleados:

Criterio	Requisitos
Acreditar su pertenencia al sector de las Industrias Creativas y Digitales	Contar con curriculum empresarial, carta intención y/o portafolio digital con trabajos relacionados al sector.

10.2 Proceso de selección

Para la capacitación o formación especializada, tendrá derecho a registrarse toda persona que cumpla con los requisitos de ser estudiante, egresado, emprendedor o empleado de la industria creativa digital y que lo acredite llenando correctamente el registro en plataforma y en las fechas que indiquen en la Convocatoria.

Las personas sujetas a recibir el apoyo del programa recibirán mediante algún medio digital la notificación de aceptación. Tendrá preferencia las personas registradas que estudien, sean egresadas, emprendedoras o empleadas dentro del campo de los medios audiovisuales (Como referencia, ver listados anexos).

En caso de que el programa sea de forma presencial y sea de cupo limitado, tendrán derecho a participar aquellas personas que primero en tiempo cumplieron requisitos y se registraron hasta llegar al límite previsto en la respectiva Convocatoria.

En caso de ser virtual, no habrá límite o cupo limitado.

10.3 Derechos y obligaciones de las personas sujetas de apoyo

Todas las personas tienen derecho a recibir un trato digno, respetuoso, oportuno, con calidad y equitativo, sin discriminación alguna.

Así mismo, todas tienen derecho a recibir información de manera clara y oportuna sobre la realización del registro, trámites, requisitos y otras disposiciones para participar en los subprogramas.

Derechos:

- Recibir la capacitación o formación de forma completa; y
- Participar en el programa que desee siempre y cuando cumpla con los requisitos que establezca la Convocatoria.

Obligaciones:

- Conocer las Reglas de Operación establecidas del programa al que se registre.
- Capturar la información, subir o cargar los documentos establecidos en los requisitos para acreditar su perfil en la plataforma.
- Conducirse con la verdad, aportando información verídica.
- Si realiza trámites para ser sujeto de apoyo, revisar la vía digital registrada para consultar información relacionada al subprograma seleccionado.

10.4 Sanciones:

En caso de falta de cumplimiento a las reglas de operación y convocatoria y/o detectarse información falsa o actos de omisión, la Agencia tendrá la facultad de sancionarlos mediante la cancelación del apoyo.

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 requisitos, objetivos, calendarios, responsables, entre otros, de estas Reglas de Operación.

2.Difusión:

La (s) convocatoria(s) del (os) programa se difundirán en el portal web <https://ciudadcreativadigital.mx/> así como en las redes sociales como twitter @ccdjalisco y facebook @ccdjalisco con las características específicas del programa.

3.Recepción de registros, en la plataforma que se indique en la Convocatoria.

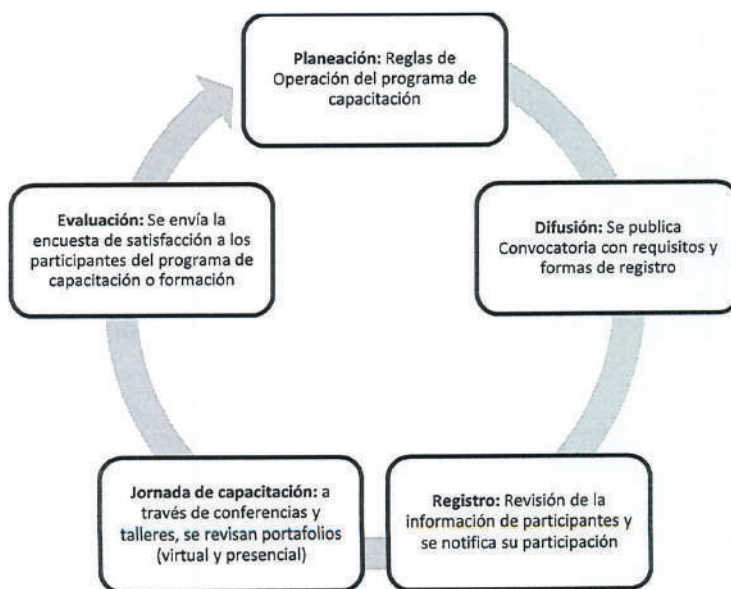
Al haber registrado en algún programa recibirá notificación por medio electrónico.

4.Selección de participantes del programa.

Se llevará a cabo conforme lo señalado en el numeral 10.2

5.Jornada de capacitación o formación. La Agencia envía a los beneficiarios un correo electrónico notificándoles su aceptación como participantes del programa, se asigna la revisión de portafolios para los que desean la actividad y se difunde el programa general de la jornada.

6.Evaluación a participantes del programa seleccionados. La Agencia hará encuesta de satisfacción a determinado número de personas sujetas de apoyo.



Áreas Responsables.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales a través de la **Coordinación General de**

Proyectos:

- Difundirá el programa conforme a los criterios de elegibilidad, a través de la Convocatoria, redes sociales y página oficial de Ciudad Creativa Digital;
- Asesorará a las personas sujetas del apoyo sobre el proceso para recibirlo;
- Gestionará y revisará la documentación recibida correspondiente al programa;
- Llevará el listado de personas registradas y sujetas del apoyo, eventos, etc.

La **Dirección General**, a través del área que designe:

- Diseñará los instrumentos de medición y conteo de los apoyos;
- Desarrollará la metodología, así como cuestionario de evaluación y satisfacción sobre los apoyos y los reportes e informes que se requieran.

La **Dirección Administrativa**:

- Realizará las gestiones administrativas correspondientes en tiempo y forma para el ejercicio del gasto de acuerdo con la partida presupuestal, así mismo, las medidas de revisión en el ejercicio y comprobación del gasto, cuidando la congruencia de las definiciones en las ROP de los siguientes aspectos:
 - o Objetivo general del programa
 - o Población objetivo
 - o Características del apoyo

12. EJERCICIO Y COMPROBACIÓN DEL GASTO.

1.- La Agencia por conducto de la Dirección Administrativa, deberá realizar la solicitud de la ministración a la Secretaría de la Hacienda Pública, anexando la siguiente documentación:

- a) Oficio instrucción especificando: Nombre del Programa, importe, cuenta bancaria, banco, concepto, clave presupuestal.
- b) Solicitud de pago del Sistema Integral de Información Financiera SIIF.
- c) Adjuntar el comprobante fiscal digital por internet (CFDI) y su XML, el cual deberá cumplir con los requisitos fiscales de conformidad con la normatividad aplicable, mismo que será debidamente firmado por el funcionario público encargado del programa, este tiene que ser emitido a favor de "Secretaría de la Hacienda Pública, RFC SPC130227L99, domicilio Pedro Moreno 281, colonia Centro, C.P. 44100, Guadalajara, Jalisco.
- d) Verificación del CFDI en el portal del SAT.

2.- En la Dirección Administrativa de la Agencia se integrarán los expedientes que conforma el gasto para la comprobación del programa y se efectuará el pago a los Proveedores, Contratistas, Municipios u Organismos que resulten del proceso establecido en estas Reglas, así también resguardará los expedientes, siendo la siguiente documentación según corresponda.

Proveedores y/o Contratistas

- a) Contratos de Adquisiciones de bienes y/o servicios previamente licitados.
- b) Resolutivo y/o contrato debidamente requisitado.
- c) CFDI expedido por el proveedor y/o contratista a nombre de Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, en pdf, xlm y verificación del SAT.
- d) Fianzas (anticipo y/o cumplimiento según corresponda).
- e) Oficio de entera satisfacción en el caso del bien y/o servicios (no aplica para el caso de anticipos).
- f) Contrato de Adquisiciones de bienes y servicios.
- g) Monto del recurso al Proveedor y/o Contratista.
- h) Anexos de entrega que procedan conforme a las ROP o contrato.
- i) Identificación Oficial del representante legal, según corresponda.
- j) RFC y Constancia de situación Fiscal.

Convenios de Colaboración:

- a) Acta de cabildo y/o acta del Órgano Máximo, según corresponda.
- b) CFDI expedido por el Municipio u Organismo a nombre de Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, en pdf, xlm y verificación del SAT.
- c) Convenio y/o contrato debidamente requisitado y en su caso los anexos respectivos.
- d) Anexos de entrega que procedan conforme a las ROP o contrato.
- e) Identificación Oficial del representante legal, según corresponda.
- f) RFC y Constancia de Situación fiscal.
- g) Monto del recurso.

La comprobación de los recursos se hará bajo la aplicación de las presentes Reglas de Operación y según lo establecido en el Contrato y/o Convenio, única y exclusivamente para los fines, acciones o conceptos para los que se aprueben.

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

Para el caso del Programa se realizará la adquisición del siguiente servicio:

- a) *Servicios de asistencia técnica para el desarrollo y la implementación de un programa de capacitación y formación para actores involucrados en la Industria Creativa Digital.*

Mismo 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:

Las ministraciones de recursos se realizarán conforme lo pactado en el Convenio y las especificaciones del programa. La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco deberá remitir a la Secretaría de la Hacienda Pública la comprobación de los recursos bajo su más estricta responsabilidad.

Toda la documentación soporte y relativa a los procesos de licitación para la adquisición de bienes y servicios profesionales, así como para el análisis, procesos, evaluación, listas de asistencia, evidencias fotográficas, reportes, informes, expedientes digitales y el padrón final de beneficiarios, permanecerán bajo el resguardo de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco y estarán disponibles para los ejercicios de auditoría y seguimiento que dispongan las instancias de fiscalización y control competentes.

El programa deberá ser concluido a más tardar el 31 de diciembre del ejercicio fiscal 2023, y la comprobación del gasto del recurso entregado conforme al programa deberá remitirse por la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco a la Secretaría de la Hacienda Pública, consistente en el padrón final de beneficiarios debidamente firmado por el funcionario público facultado de la Agencia, debiendo especificar y relacionar la(s) solicitud(s) de pago emitidas a través del Sistema Integral de Información Financiera, presentando la comprobación en original o copia según aplique. 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, 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 hubiesen devengado o ejercido a los fines aprobados, y aquellos que por cualquier motivo no se hubiesen ejercido al 31 de diciembre del año en curso.

SECCIÓN IV. MECANISMOS DE VERIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS

13. INDICADORES DE RESULTADO Y VALOR PÚBLICO

Resumen narrativo	Nombre del Indicador	Descripción	Método de cálculo	Meta	Medios de verificación
Contribuir a consolidar a Jalisco como líder nacional en aportación de valor económico y social, mediante el acceso incluyente de las personas a los beneficios de la integración de la ciencia y la tecnología, de la tecnificación y especialización de sectores clave y el impulso al capital humano, haciendo un uso responsable y democrático de los recursos naturales de todas las regiones del estado.	Posición de Jalisco en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO	Posición en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO	Posición en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO	5	RESULTADOS DEL ÍNDICE DE COMPETITIVIDAD ESTATAL https://imco.org.mx/resultados-del-indice-de-competitividad-estatal-ice-2021/
La academia, industria, sociedad y gobierno, se vinculan para fomentar el desarrollo científico y tecnológico, para la formación de capital humano especializado en áreas estratégicas, así como, la inversión científica y tecnológica para alcanzar un desarrollo sostenible y sustentable en todas las regiones del estado.	Fondos a la inversión estatal en investigación, desarrollo tecnológico e innovación	Mide el monto total de inversión a programas de capacitación o formación para las Industrias Creativas	Sumatoria de monto de inversión en programas de capacitación a la Industria Creativa	2.5 MDP	Listado de subprogramas y monto de presupuesto para capacitación realizados durante el ejercicio 2023, emitido por Dirección Administrativa del área responsable.
Desarrollo y atracción de talento a través de Capacitación y/o Formación ejecutado	O2- Porcentaje de avance en la ejecución del programa de Capacitación y/o Formación para el desarrollo y atracción de talento	Mide el porcentaje de avance en la implementación de las etapas del programa de Capacitación y/o Formación.	(Número de etapas del programa ejecutadas (Realizado)/ Total de etapas del programa programados (Programado))*100	4	Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6
Elaboración del diseño del programa y su documento normativo	Porcentaje de avance en el diseño del programa de Capacitación y/o Formación para el desarrollo y atracción de talento	Mide el porcentaje de avance en el diseño y elaboración del marco normativo del programa de Capacitación y/o Formación.	(Número de etapas en el diseño del programa concluidas(Realizado)/Total de etapas del diseño del programa planeadas(Programado))*100	2	Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6
Publicación de la Convocatoria e Incorporación de los sujetos de apoyo	Porcentaje de avance en la implementación del programa de Capacitación y/o Formación para el desarrollo y atracción de talento	Mide el porcentaje de avance de la ejecución del programa de Capacitación y/o Formación	(Etapas de la ejecución del programa(Realizado)/Etapas de la ejecución del programa(Programado))*100	2	Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6
Personas estudiantes y personas egresadas con capacitación especializada	Total, de personas estudiantes y egresadas que recibieron capacitación o formación especializada	Mide el total de personas estudiantes y egresadas registradas en el programa de capacitación o formación especializada	Sumatoria de personas hombres y mujeres, estudiantes y egresadas registradas en el programa	650	Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6
Personas emprendedoras y personas empleadas con capacitación especializada	Total, de personas emprendedoras y empleadas que recibieron capacitación o formación especializada	Mide el total de personas emprendedoras y empleadas registradas en el programa de capacitación o formación especializada	Sumatoria de personas hombres y mujeres, emprendedoras y empleadas registradas en el programa	850	Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6

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.

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/panelCiudadano/inicio> en la sección de Dependencia o entidad que reporta.

15. EVALUACIÓN.

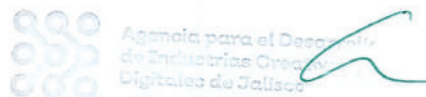
Las actividades específicas de evaluación aplicables al programa a que refieren estas reglas de operación, serán lideradas por la Coordinación General de Proyectos, que fungirá como Unidad Interna de Evaluación, en coordinación con la Dirección General de Planeación y Evaluación Participativa, en su 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

El informe anual, debe incluir encuesta de valoración aleatoria aplicada a algunos de los participantes del programa, debe incluir la evaluación general de cada uno de los componentes (talleres, clases maestras, etc.), y también calificar a través de una serie de reactivos respecto a la realización y desarrollo del programa de capacitación o formación. Incluir preguntas para mejorarlo.

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 anual de valoración del programa de capacitación para industrias creativas será publicado en el portal web de la transparencia: https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 y debe ser público y de libre acceso.



SECCIÓN V. TRANSPARENCIA Y RENDICIÓN DE CUENTAS

16. TRANSPARENCIA Y DIFUSIÓN.

Las presentes reglas de operación, además de su publicación en el Periódico Oficial El Estado de Jalisco estarán disponibles para su consulta y descarga en la página oficial del programa que se asigne para el registro de participantes.

La información relacionada a los apoyos otorgados (no importando su modalidad de entrega), el avance en el ejercicio del gasto público, el avance en el cumplimiento de metas, el avance en los indicadores de gestión y desempeño y la información derivada de las evaluaciones realizadas al programa, con apego a las disposiciones que establece la Ley; deberá ser transparentada conforme a la legislación vigente en materia de Transparencia y Acceso a la Información Pública específicamente la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Estado de Jalisco y sus Municipios en su artículo 8 fracciones III incisos d) e) y f), fracción IV inciso b), fracción V inciso I, así como en la fracción VI inciso d) y podrá ser consultada en la siguiente liga: https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6

La información generada con motivo del presente Programa, es susceptible de solicitud de información pública, 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, o bien al correo electrónico transparenciaagencia.ccd@jalisco.gob.mx, o de manera presencial en el domicilio de la Unidad de Transparencia, ubicado en calle Independencia Número 55, Torre A, 5to. piso, Colonia Centro, en Guadalajara, Jalisco.

• La Convocatoria para participar en el programa, se difunde y se publica en la página electrónica de Ciudad Creativa Digital: <https://ciudadcreativadigital.mx/> y, a través de las redes sociales de Ciudad Creativa Digital. La Coordinación General de Proyectos de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco es el área responsable de la Agencia para difundirla.

Quejas y denuncias.

Para presentar quejas o denuncias sobre cualquier hecho, acto u omisión de acciones que produzcan o puedan producir daños o alteraciones de los derechos de los beneficiarios, cualquier persona tendrá derecho a presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante El Órgano Interno de Control de la dependencia o en su caso, la Contraloría del Estado, que será el conducto para recibir cualquier queja por parte de los solicitantes y/o beneficiarios del programa público, respecto a intentos de cobros por parte de terceros para acceder al programa o alguna denuncia de cualquier otra índole.. Podrá realizar dicha queja o denuncia de forma directa (oral) y (escrito) ante la Contraloría del Estado:

Tel: 800 4663786, (33) 3668 1613, ext. 50704, 50709 y 50712

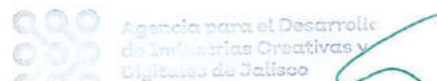
Correo electrónico: quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx

Domicilio: Av. Vallarta No.1252 esquina Atenas col. Americana de la ciudad de Guadalajara, Jalisco, C.P. 45160

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. 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

17.1 Protección de Datos Personales.

Los datos personales que sean recabados para los fines de los presentes Lineamientos por la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco ya sea de manera directa o indirecta, serán utilizados única y exclusivamente para los fines y objetivos por los que fueron entregados por su titular. Así mismo en nuestro Aviso de Privacidad puede encontrar entre otras cuestiones, los datos personales que podrán ser solicitados, las finalidades para lo que se recaban, el proceso para ejercer los derechos ARCO, transferencias a terceros, etc. puede consultar el Aviso de Privacidad de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco en la siguiente liga:

https://transparenciasitgej.jalisco.gob.mx/api/api/banco_archivos/24882/downloadWeb

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.

Quien haga uso indebido de los recursos de este Programa, deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente.

Derechos Humanos.

Este programa, a través del enfoque en los derechos humanos, busca asegurar el acceso a los derechos sociales elementales: alimentación, trabajo, educación, salud, seguridad social, vivienda y servicios básicos, a fin de garantizar el bienestar social, cerrar brechas entre grupos sociales y entre regiones y fomentar la cohesión social. Asimismo, busca garantizar el derecho a la no discriminación; el derecho de los jóvenes al desarrollo personal y profesional; la protección de los derechos de las personas con discapacidad, y el reconocimiento de los pueblos indígenas, desde una perspectiva interseccional e intercultural.

Para ello, Ciudad Creativa Digital debe garantizar de manera progresiva, los derechos tutelados en la operación de sus programas, a partir de los siguientes elementos:

1. Disponibilidad. Garantizar la suficiencia de los servicios, instalaciones, mecanismos o cualquier otro medio por el cual se materializa un derecho para toda la población.
2. Accesibilidad. Hay que asegurar que los medios por los cuales se materializa un derecho sean accesibles a todas las personas, sin discriminación alguna.
 - a. Dimensiones: No discriminación. Implica la eliminación de las barreras que impidan el goce efectivo de derechos de los grupos históricamente discriminados; Accesibilidad física. El Estado debe acercar los medios para que las personas puedan realizar sus derechos; Accesibilidad económica. Protección frente a una

posible carga desproporcionada que podrían implicar los derechos. Se pretende impedir que, de existir carga económica, ésta no sea desproporcionada para los sectores marginados; Acceso a la información. La posibilidad de solicitar, recibir y difundir información relacionada con los derechos.

3. Aceptabilidad. Contar con el consentimiento de las personas en relación con el medio y los contenidos elegidos para materializar el ejercicio de un derecho.
4. Calidad. Hay que asegurar que los medios y contenidos por los cuales se materializa un derecho tengan los requerimientos y propiedades aceptables para cumplir esa función.
5. Operatividad. Buscar que el programa sea capaz de realizar las funciones que se propone, de manera factible, pues la finalidad es que su operación se desarrolle con sencillez y practicidad para todos los involucrados.

Perspectiva de Género.

De acuerdo con las características y complejidad de las industrias creativas, éste no es un programa que tenga como población objetivo personas con enfoque de igualdad. Sin embargo, con la finalidad de incorporar la perspectiva de género e identificar la participación de las personas por sexo dentro de nuestros programas promoveremos acciones afirmativas para fomentar la equidad y la participación de las mujeres.

SECCIÓN VI. OTROS

19. ANEXO

Artículos transitorios

PRIMERO.- Las presentes reglas de operación tendrán vigencia durante el ejercicio fiscal 2023

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 Creativas Digitales
del Estado de Jalisco

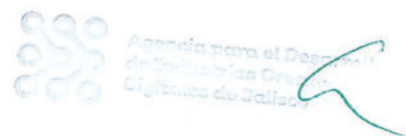
(RÚBRICA)

ANEXO 1.

ALGUNOS EJEMPLOS DE PROGRAMAS EDUCATIVOS RELACIONADOS CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES:

LICENCIATURA EN DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
INGENIERÍA EN COMUNICACIONES Y ELECTRÓNICA
LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA DIGITAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES PARA LA EXPRESIÓN FOTOGRÁFICA
INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES
INGENIERÍA EN TELEMÁTICA
LICENCIATURA EN DESARROLLO DE SISTEMAS WEB
INGENIERÍA ROBÓTICA
INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA
INGENIERÍA ELECTRÓNICA
TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA
LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES CON ORIENTACIÓN EN REALIZACIÓN
LICENCIATURA EN ANIMACIÓN, ARTE DIGITAL Y MULTIMEDIA
LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA DE SOFTWARE
INGENIERÍA EN VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN DISEÑO ELECTRÓNICO Y SISTEMAS INTELIGENTES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN INNOVACIÓN Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y DIGITAL
LICENCIATURA EN NEGOCIOS Y MERCADOS DIGITALES
LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES CON ORIENTACIÓN EN ANIMACIÓN
LICENCIATURA EN ANIMACIÓN
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN MUSICAL DIGITAL
LICENCIATURA EN CINEMATOGRAFÍA
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES
LICENCIATURA EN ARTES AUDIOVISUALES
INGENIERÍA EN INSTRUMENTACIÓN ELECTRÓNICA Y NANOSENSORES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA Y ARTE DIGITAL
LICENCIATURA EN DISEÑO Y ARTE PARA VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA DIGITAL Y PUBLICIDAD
LICENCIATURA EN CINE Y ANIMACIÓN DIGITAL
INGENIERÍA EN DESARROLLO Y GESTIÓN DE SOFTWARE
LICENCIATURA EN DISEÑO DIGITAL ANIMACIÓN Y WEB
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y MEDIOS VISUALES
LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES CON ORIENTACIÓN EN PUBLICIDAD
LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES CON ORIENTACIÓN EN MULTIMEDIA
INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL
LICENCIATURA EN PERIODISMO DIGITAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y EFECTOS VISUALES
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO ESTRATÉGICO
LICENCIATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE INTERACTIVO Y VIDEOJUEGOS
INGENIERÍA DE SOFTWARE
TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y MEDIOS DIGITALES
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN
LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE Y MINERÍA DE DATOS
LICENCIATURA EN CREACIÓN ARTÍSTICA PARA VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DIGITALES
TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL
LICENCIATURA EN DESARROLLO INTEGRAL DE VIDEO JUEGOS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA CIBERNÉTICA Y EN SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

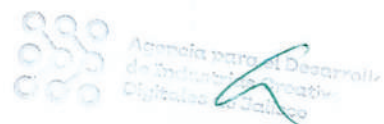
INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS ELECTRÓNICAS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA INTERACTIVA EN ANIMACIÓN DIGITAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SOFTWARE Y REDES
MAESTRÍA EN PERIODISMO DIGITAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SOFTWARE
LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA DIGITAL Y REDES SOCIALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS DE SOFTWARE
MAESTRÍA EN CIENCIAS EN INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS DIGITALES Y ROBÓTICA
MAESTRÍA EN INGENIERÍA ELECTRÓNICA
MAESTRÍA EN DISEÑO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DIGITAL
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO
ESPECIALIDAD EN EFECTOS VISUALES
LICENCIATURA EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
MAESTRÍA EN DISEÑO Y DESARROLLO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE Y SISTEMAS COMPUTACIONALES
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA ELECTRÓNICA Y LA COMPUTACIÓN
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA, COMERCIO ELECTRÓNICO Y SEGURIDAD
MAESTRÍA EN ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
MAESTRÍA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE
MAESTRÍA EN ANIMACIÓN TRADICIONAL
MAESTRÍA EN ANIMACIÓN 3D Y POST PRODUCCIÓN
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN COMUNICACIONES Y ELECTRÓNICA
DOCTORADO EN INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
MAESTRÍA EN MEDIOS CREATIVOS DIGITALES
ESPECIALIDAD EN DISEÑO Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN ROBÓTICA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES
LICENCIATURA EN MARKETING DIGITAL
DOCTORADO EN ARTE CORTOMETRAJE Y ANIMACIÓN
ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA DIGITAL PARA DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN
DOCTORADO EN DIDÁCTICA DIGITAL
MAESTRÍA EN ARTE DIGITAL E HIPERMEDIA
MAESTRÍA EN ANIMACIÓN TERCERA DIMENSIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
LICENCIATURA EN INGENIERÍA PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN
INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS
LICENCIATURA EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y WEB
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE INTERNET
MAESTRÍA EN INTERNET DE LAS COSAS
ESPECIALIDAD EN PUBLICIDAD DIGITAL Y REDES SOCIALES
ENTRE OTRAS.



ANEXO 2.

ALGUNOS EJEMPLOS DE UNIDADES ECONÓMICAS REGISTRADOS EN DENUE 2022 DE LA INDUSTRIA CREATIVA DIGITAL RELACIONADA CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES:

Código SCIAN	Actividad
541810	Agencias de publicidad
541430	Diseño gráfico
541510	Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados
541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad
515110	Transmisión de programas de radio
541850	Agencias de anuncios publicitarios
517311	Operadores de servicios de telecomunicaciones alámbricas
518210	Procesamiento electrónico de información, hospedaje y otros servicios relacionados
541870	Distribución de material publicitario
512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales
515120	Transmisión de programas de televisión
517410	Operadores de servicios de telecomunicaciones vía satélite
511210	Edición de software y edición de software integrada con la reproducción
512112	Producción de programas para la televisión
512240	Grabación de discos compactos (CD) y de video digital (DVD) o casetes musicales
517910	Otros servicios de telecomunicaciones
512111	Producción de películas
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria filmica y del video
512250	Productoras y distribuidoras discográficas
515210	Producción de programación de canales para sistemas de televisión por cable o satelitales
512120	Distribución de películas y de otros materiales audiovisuales
512290	Otros servicios de grabación del sonido
	Entre otros



LINEAMIENTOS

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



Fondo de Apoyo
a Proyectos de Alto Impacto
a la Industria Creativa Digital

Ejercicio fiscal 2023

Matriz de Indicadores para Resultados: 946 Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco.

Componente: Recursos económicos a proyectos de alto impacto a las Industrias Creativas Digitales otorgados.

Denominación para divulgación: Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital. Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

Contenido

SECCIÓN I <i>Particularidades del programa</i>	
1. Fundamentación y motivación jurídica	
2. Introducción y antecedentes	
3. Descripción del problema público o necesidad	
4. Información básica	
SECCIÓN II <i>Objetivos y Alcances del programa</i>	
5. Objetivo General y objetivos específicos	
6. Población solicitante a atender	
7. Cobertura Geográfica	
SECCIÓN III <i>Operación y gestión</i>	
8. Características de los tipos de intervención	
9. Proceso de operación o instrumentación	
SECCIÓN IV <i>Mecanismos de verificación y evaluación de resultados</i>	
10. Indicadores de resultado y valor público	
11. Seguimiento y monitoreo	
12. Evaluación	
SECCIÓN V <i>Transparencia y rendición de cuentas</i>	
13. Transparencia y difusión	
14. Listado de solicitantes sujetos del incentivo económico (publicación)	
15. Contraloría y rendición de cuentas	
16. Artículos transitorios	

Lineamientos del "Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital"
Ejercicio 2023



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

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 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 21 del Decreto (28725/LXIII/21) 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 2022(ejercicio fiscal 2022); 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 los presentes lineamientos del “Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital” del Organismo Público Descentralizado “Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco”.

Motivación jurídica.

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...”.

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 los presentes lineamientos para la operación del “Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital”.



2. Introducción y antecedentes.

Este documento es el instrumento normativo del Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital, donde se detallan los elementos para participar en los procesos y acceder a él.

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 padrón de beneficiarios; el área responsable de la operación del Fondo, la participación de la contraloría, así como la rendición de cuentas.

Antecedentes.

El objeto de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco es impulsar, fomentar, desarrollar y promover el diseño y la producción creativa digital, audiovisual, multimedia, animación digital, 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 de infraestructura necesaria para su ejecución.

Así mismo, la estrategia Distrito Creativo Guadalajara¹ considera, entre sus líneas de acción, la participación en eventos y/o otorgar recursos a proyectos de alto impacto relacionados con las Industrias Creativas y Digitales; que a su vez, se define en uno de los principios estratégicos del Plan Maestro de Ciudad Creativa Digital, como industria clave para el desarrollo competitivo: *3.6 Clúster Creativo: Atraer a la mezcla adecuada de empresas, instituciones y gente creativa*. Esbozando al sector creativo digital, como aquel conjunto de empresas que desarrollan actividades creativas de fácil digitalización y traducción, pueden desarrollar propiedad intelectual y generan valor agregado como animación, comunicación visual, consultoría cultural-creativa, cortometrajes, desarrollo de aplicaciones, diseño de servicios, diseño de sistemas, diseño gráfico, diseño industrial, multimedia, diseño web, ingeniería electrónica, interactivos, internet, laboratorio de innovación, redes sociales, videojuegos, producción y post producción fílmica, media software, publicaciones digitales, publicidad digital, programas educativos, eventos, promoción o impulso a las industrias creativas, entre otros.

La Agencia, desde su creación, ha desarrollado programas para capacitar talento humano en el sector, como CCD Conecta y GDL Impulsa Labs, enfocados a la capacitación y formación, así como el desarrollo y atracción de talento; al mismo tiempo, impulsa y promueve la industria creativa digital de Jalisco a través de patrocinios a eventos especializados como *Shortway, Ideatoon, Festival Pixelatl y Sublime*.

¹ <http://ciudadcreativadigital.mx/distrito-creativo/>

Al mismo tiempo, se han identificado áreas de oportunidad para consolidar la expansión y diversificación de las empresas del sector creativo digital establecidas en Jalisco, así como para continuar impulsando y desarrollando a las unidades económicas nacientes: el sector es dinámico y de rápida transformación, demanda actualización constante, tanto del personal como de equipo tecnológico y estar vinculado con lo que sucede a nivel mundial.

Uno de los objetivos estratégicos de la Agencia es: destinar recursos económicos para consolidar el sector creativo digital de Jalisco a través de incentivos económicos para vinculación, equipamiento, capacitación y promoción a proyectos de alto impacto.

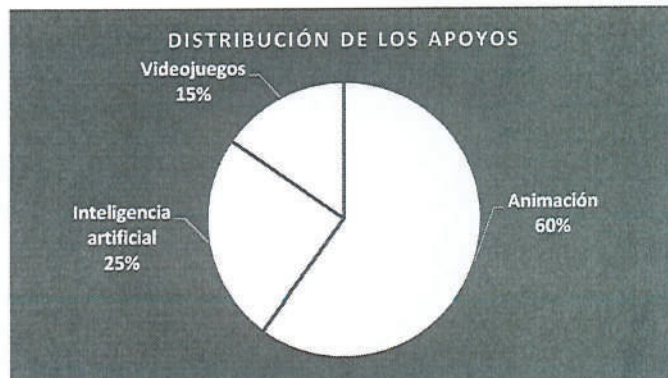
Por ello, en 2022, se creó el primer Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital, con un presupuesto inicial de 3 millones de pesos por parte de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco más 1 millón de pesos del Fideicomiso Maestro de Ciudad Creativa Digital, con el motivo de creación de impulsar el desarrollo y la consolidación de la Industria Creativa Digital de Jalisco; mediante la formación de capital humano especializado.

- Del total de proyectos desarrollados en la primera convocatoria, el 50 % del total fue para Equipamiento, 47 % para Capacitación y 3 % para Promoción.



Fuente: Elaboración propia con datos del Fondo

- Se apoyaron proyectos de animación, para el desarrollo de videojuegos y de inteligencia artificial con la siguiente distribución por sector creativo digital



Fuente: Elaboración propia con datos del Fondo

- La convocatoria inició el 29 de marzo de 2022 y se recibieron diez proyectos de alto impacto, de los cuales, seis recibieron incentivos económicos:

Proyecto	
1	Equipamiento audiovisual para Stopmotion
2	Unreal Echo Training Center
3	Equipamiento y actualización de recursos técnicos especializados Haxu 3d
4	Ciberseguridad y manejo de la información de la industrias creativa
5	Laboratorio de inteligencia de mercado para las Industrias Creativas
6	Desarrollo de contenidos para la formación en animación digital mediante una plataforma educativa e-learning

- De los esos proyectos recibidos; las empresas aspirantes al incentivo, 9 tienen representante legal hombre y 1 representante legal mujer.
- Los seis proyectos cumplieron con alguno (s) de los indicadores trazados al inicio:
 - *Conservación de empleo:* Mantuvieron los empleos formales que reportaron 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 participantes del Fondo realizaron contratos y alianzas con empresas extranjeras, fomentando con ello la atracción de inversión al Estado.
- Los proyectos apoyados lograron sus metas en el tiempo establecido y algunos antes, derivado del aumento en la demanda de trabajo.
- En los proyectos que utilizaron el incentivo económico para Equipamiento, se encontraron con problemas de abastecimiento de productos.
- Se recibieron 4 proyectos, que no pudieron desarrollarse en 2022 por el calendario operativo y el periodo de implementación de esos proyectos. Por lo que tendrán que actualizar su información a calendario 2023 y esperar el lanzamiento del Fondo para 2023.

En términos generales el Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital cumplió con sus objetivos en su primer año de implementación.

El sector creativo digital de Jalisco, tiene necesidades muy específicas, diferentes a otros sectores productivos del Estado por lo que los incentivos económicos que se ofrecen deben considerar las particularidades, por ejemplo, el perfil de las personas creativas digitales que no están familiarizadas con las habilidades blandas necesarias para la ejecución de proyectos o que la cadena productiva está ligada al consumo audiovisual mundial, por lo que se recurre a mano de obra especializada independiente, conocida como "freelance".

Otorgar apoyos económicos y financiamiento al sector creativo local, lo consideran algunas personas como tanques de oxígeno para su desarrollo, consolidación e incorporación a mercados más competidos y con mayor presupuesto. Éste tipo de incentivos económicos facilitan la especialización y equipamiento con tecnología de última generación a las empresas del sector, atrayendo inversiones y especializando el talento humano.

Para dar continuidad a los proyectos, es importante dar seguimiento a los avances y metas que alcancen los proyectos, así como tener en cuenta otros tipos de incentivos que surjan a nivel nacional o internacional y sean de acceso al Sector Creativo de Jalisco.

3. Descripción del problema público o necesidad.

3.1 Descripción del problema.

La Industria Creativa Digital en Jalisco, ha encontrado oportunidades y fortalezas para crecer y desarrollarse; logrando que, a nivel nacional y latinoamericano, se convierta en uno de los principales polos de atracción del país para este sector.

Aspectos que van desde capital humano joven, creativo y dispuesto a aprender, la ubicación geográfica, el huso horario del Estado, la infraestructura urbana, la oferta educativa, grandes empresas relacionadas a las TI, eventos culturales internacionales y reconocimiento en la producción de bienes creativos y culturales, hasta la cuna de los símbolos más representativos de México, como el Tequila, el Mariachi y la Charrería han contribuido para que se convierta en una tierra de generación y atracción de talento cultural y profesional.

A pesar de ello, la constante y rápida evolución del sector abre áreas de oportunidad y retos que deben afrontar las unidades económicas creativas, entre ellas, los Estudios Creativos para 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 del sector creativo 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 Cultura² & Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones³; con la finalidad de construir un ecosistema alrededor del sector audiovisual.



² <https://www.mincultura.gov.co/ministerio/Paginas/viceministerio-de-la-creatividad-y-la-economia-naranja.aspx>

³ <https://mintic.gov.co/portal/inicio/5512:Cultura>

A continuación, se mencionan otras estrategias⁴ 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:

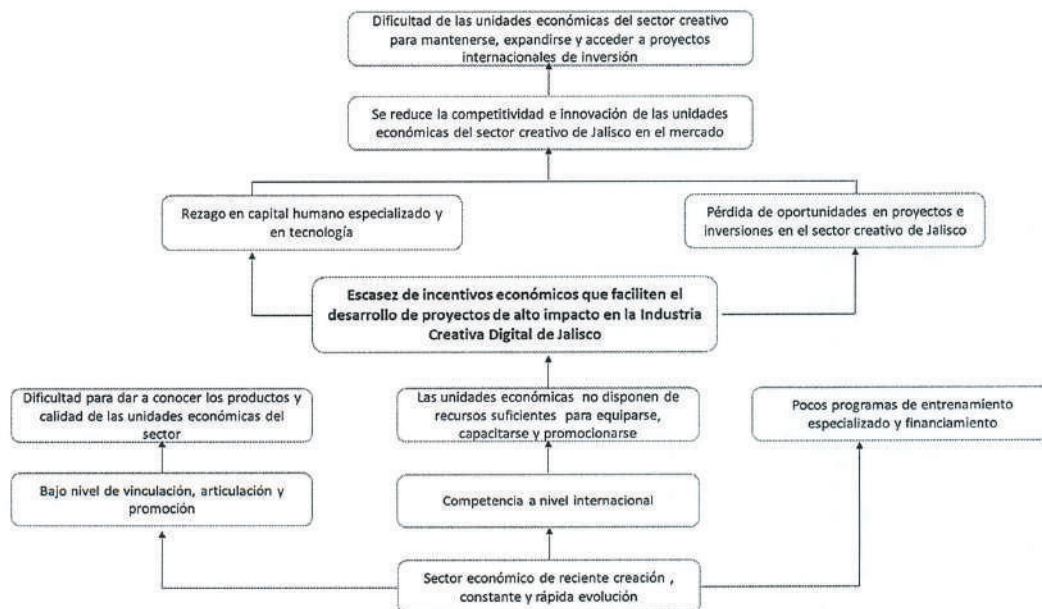
Reino Unido – Estrategia para la Industria Creativa 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Creó un consejo nacional denominado Creative Industries Council, el cual promulgó en 2014 la estrategia del país. • Un elemento prioritario de la estrategia es el acceso a financiamiento para desarrollar contenido 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 período 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.

Aunado a ello, la falta de política pública integral en México, la escasez en la oferta de programas de financiamiento público y privado, las altas tasas de interés y la inflación, son factores que han generado rezago en el capital humano especializado y en nuevas tecnologías. Situación que afecta la competitividad de la Industria Creativa de Jalisco a nivel global.

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.*



⁴ 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



Es importante saber que las unidades económicas del sector, como los Estudios Creativos, surgen principalmente de emprendimientos, como proyectos personales de personas creativas. De acuerdo a los datos de la Asociación de Emprendedores de México (ASEM) en su reporte de 2022: "Radiografía del Emprendimiento en México"⁵; el 24.4 % de los emprendimientos en México, están relacionados con los sectores económicos de la industria creativa digital como informática, tecnología, mercadotecnia, arte, cultura, entretenimiento, editorial, medios de comunicación.

En dicho estudio, los encuestados refieren que lo más difícil al emprender en México es la falta de acceso a financiamiento con el 54 %, los altos costos de la estructura fiscal y laboral con el 53 %, así como la falta de educación o preparación para empresarios 36 %. Coincide, con las fuentes de capital de inversión donde el 90 % de los casos, es con recursos propios y tan solo el 4 % proviene de recursos públicos, porcentaje que cambia al 3 % cuando se trata de emprendimientos por mujeres; y cómo fuente de financiamiento, únicamente el 2 % proviene de recursos públicos, mientras cuando el emprendimiento es por mujeres cambia a 3 %. Es decir, las mujeres utilizan menos recursos públicos como fuente de capital de inversión, pero más recursos públicos para financiamiento. En cuanto al perfil de los encuestados, 63 % de ellos es del sexo masculino, mientras que el 37 % es del sexo femenino.

Existe la capacidad y la oportunidad de ingresar a los mercados internacionales más tecnificados de la industria creativa digital, derivado de los encuentros y festivales en los que han participado algunos Estudios Creativos jaliscienses, sin embargo, el equipo tecnológico en algunos casos es limitado u obsoleto y el personal debe especializarse o certificarse para atraer proyectos de mayor impacto y presupuesto.



⁵ Asociación de Emprendedores de México (<https://asem.mx>).

Se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) y puede ser reproducida para cualquier uso no comercial otorgando el reconocimiento respectivo a la ASEM. No se permiten obras derivadas.

EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

38

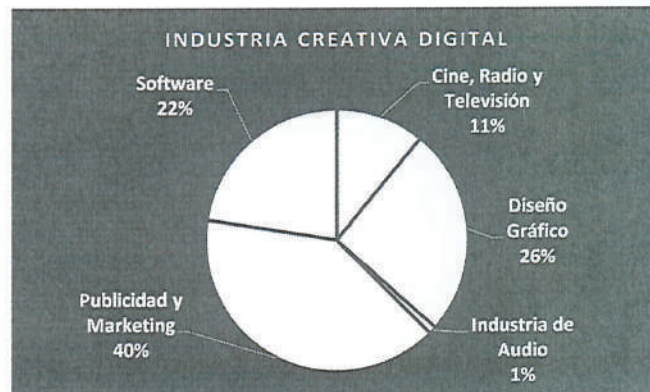
Mientras tanto, en el contexto subnacional, el Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE) en su actualización de noviembre de 2022, en Jalisco se registró lo siguiente:



Fuente: Elaboración propia con datos del DENUE Jalisco Nov2022

Las unidades económicas del sector creativo, representan el 1.5 % del total de unidades registradas en el Estado de Jalisco; mientras que las unidades económicas de la **industria creativa digital** 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 .36 % del total y el 24 % del sector creativo. La mayoría de las unidades económicas creativas digitales se encuentran dentro del sector Información en medios masivos (51)⁶ del Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN) que comprende unidades económicas dedicadas principalmente a producir, administrar, explotar o distribuir productos protegidos por la ley de derechos de autor.

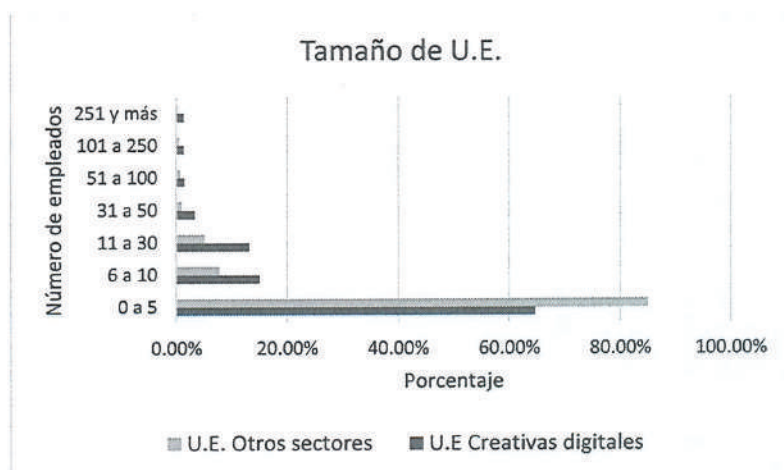
La distribución por porcentaje de las unidades económicas del sector queda de la siguiente manera:



⁶ 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.

Fuente: Elaboración propia con datos del DENUJ Jalisco Nov2022

En cuanto al tamaño, las unidades económicas del sector creativo digital tienden a ser más grandes que las unidades económicas de otros sectores económicos de Jalisco, por ejemplo, tienen más del doble de establecimientos en las franjas por encima de 5 empleados. El 65 % de los establecimientos creativos digitales son micro, mientras que en otros sectores representan el 85 %.



Fuente: Elaboración propia con datos del Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas de Jalisco 2022. <https://www.inegi.org.mx/app/mapa/denuj/>

Con relación al Producto Interno Bruto (PIB) en 2021, el sector cultural fue de 3.0 % respecto al PIB nacional, con un monto de 736, 725 millones de pesos⁷.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) presenta los resultados de la actualización de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2021, año base 2013. Según la CSCM, el sector cultura en México consta de nueve áreas generales: 1. Medios audiovisuales 2. Artesanías 3. Diseño y servicios creativos 4. Libros, impresiones y prensa 5. Artes escénicas y espectáculos 6. Formación y difusión cultural en instituciones educativas 7. Patrimonio material y natural 8. Artes visuales y plásticas y, 9. Música y conciertos.

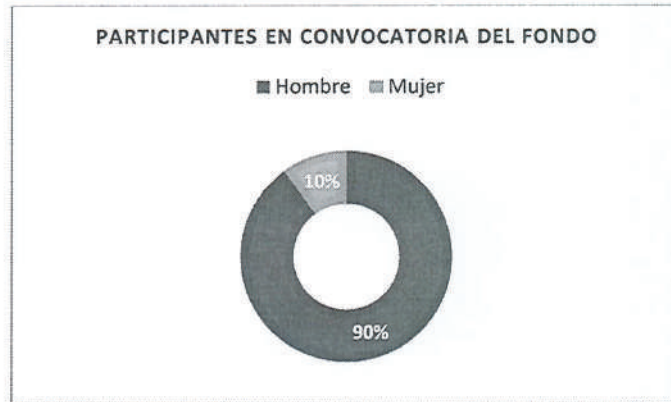
Los Medios audiovisuales – como internet, cine o videojuegos – generaron 35 % del PIB de ese sector, equivalentes a \$ 258,222.67 millones de pesos; de los cuáles el 75 % provino de la sub área de internet, el 12 % de televisión, 7.61 % del radio y cine y 5 % el resto del comercio de audiovisuales, propiedad intelectual en medios audiovisuales, gestión pública en audiovisuales y videojuegos.

Finalmente, en cuánto al PIB de las actividades económicas por entidad federativa, en el sector de Información en medios masivos (51), Jalisco ocupa el 3er lugar con el 4.84 % a nivel nacional por el monto que aporta, por debajo de Ciudad de México con el 60 %, Nuevo León 8.38 %.

Con relación a la perspectiva de género, en 2022 de los 10 proyectos que participaron en la Convocatoria del Fondo, demostró que, de 10 representantes legales de las unidades económicas, solo 1 es mujer. Lo que muestra una participación mayoritaria en el sector creativo digital de hombres. Y contrasta con los emprendimientos de otros sectores, en los que el 37 % de las unidades económicas tienen representante legal mujer.

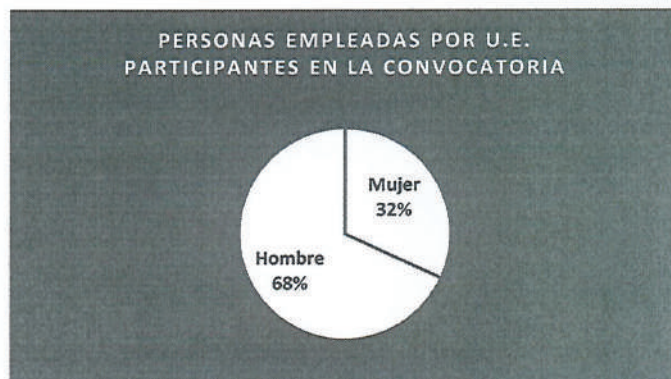
⁷ <https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/>





Fuente: Elaboración propia con datos del FAPAI 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

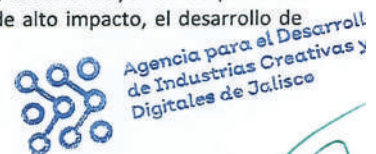


Fuente: Elaboración propia con datos del FAPAI 2022

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

En los programas y eventos que desarrolla o patrocina la Agencia, la participación de las mujeres va en incremento, en CCD Conecta 4, hubo una participación del 46 % de mujeres. En Shortway, de 10 proyectos seleccionados 4 fueron de mujeres. En Ideatoon, se registraron 16 proyectos a nivel Latinoamérica, de los que 8 fueron de mujeres y 8 de hombres. A la final pasaron 4 proyectos de Jalisco, todos encabezados por mujeres. Mientras que en Pixelatl, se registró una participación del 47.80 % de mujeres participantes, el 43 % de las personas expositoras , talleristas y conferencistas las impartieron mujeres. También se ofrecieron dos conferencias dedicadas a la perspectiva de género en la Industria Creativa Digital por parte de *MUMA: Women in the world of Animation.*

Lo que demuestra una creciente participación de las mujeres en el sector, 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 del sector creativo digital, legalmente constituidas y establecidas en Jalisco, 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 del sector creativo digital	
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 creativo 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. Fondo para Equipamiento. Incentivo económico a fondo perdido para que las unidades económicas del sector creativo de Jalisco adquieran herramientas tecnológicas actualizadas y con ello desarrollen productos o servicios competitivos.
2. Fondo para Capacitación. Incentivo económico a fondo perdido para que las unidades económicas del sector creativo de Jalisco adquieran o desarrollen cursos de capacitación o certificaciones especializadas y con ello potencialicen su capital humano.
3. Fondo para Promoción. Incentivo económico a fondo perdido para que representantes de las unidades económicas del sector creativo de Jalisco asistan a eventos, concursos, festivales, congresos nacionales e internacionales del Sector Creativo Digital y así fortalezcan sus niveles de desarrollo empresarial, competitividad y perspectivas de crecimiento.

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales

EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

42

Insumos	Productos	Resultados	Efectos
Proyectos de alto impacto en la Industria Creativa Digital de Jalisco desarrollados por unidades económicas del sector creativo digital establecidas en el Estado	Incentivos económicos para que las unidades económicas del sector creativo digital de Jalisco desarrollen proyectos de alto impacto en la Industria Creativa Digital	<p>Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco se equipan con herramientas actualizadas.</p> <p>Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco se especializan, diversifican y promueven su trabajo a nivel nacional e internacional.</p>	<p>Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco promocionan la Industria Creativa Digital de Jalisco.</p> <p>Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco detonan inversiones en el Estado.</p> <p>Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco se hacen más competitivas y mejoran la calidad de las producciones Jaliscienses.</p>

4. Información básica.

Información básica.	
4.1 Información general	
Nombre del programa	Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco
	Apoyos económicos
	(a) <ul style="list-style-type: none"> a. Monetario b. Becas c. Convenios
Modalidades de apoyo	Apoyos en especie
	(a) <ul style="list-style-type: none"> a. Bienes b. Servicios c. Infraestructura
Derecho social y humano	Derecho al Trabajo
4.2 Alineación con el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo	
Temática del Plan Estatal	Desarrollo económico



Información básica.

Resultado general esperado	Contribuir a consolidar a Jalisco como líder nacional en aportación de valor económico y social, mediante el acceso incluyente de las personas a los beneficios de la integración de la ciencia y la tecnología, de la tecnificación y especialización de sectores clave y el impulso al capital humano, haciendo un uso responsable y democrático de los recursos naturales de todas las regiones del estado
Objetivo de Desarrollo Sostenible	ODS 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.

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	UEG 00927 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco

4.4 Información programática-presupuestal

Tipo de programa	(x) Programa público	() Programa social
Presupuesto autorizado en el Congreso del Estado de Jalisco	\$ 5,000,000.00 (Cinco millones de pesos 00/100 M.N)	
Clave presupuestal	1220200927946054154	
Partida de gasto	4154 transferencias internas otorgadas a entidades paraestatales no empresariales y no financieras para transferencias, asignaciones, subsidios y otras ayudas	
Clave del programa presupuestario	946	
Nombre del programa presupuestario	Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco	
Partida de Gasto	4417	Ayuda para el desarrollo social del Estado
TOTAL, DE PRESUPUESTO ASIGNADO AL PROGRAMA	\$5,000,000.00	(Cinco millones de pesos 00/100 m.n.)
Gastos de operación	\$ 0.00	



SECCIÓN II *Objetivos y Alcances del programa*

5. Objetivo General y objetivos específicos.

Otorgar incentivos económicos para el equipamiento tecnológico, la capacitación y formación especializada del capital humano y/o la promoción del trabajo de las unidades económicas del sector creativo digital de Jalisco a través de proyectos de alto impacto a la industria creativa de Jalisco; para que se consolide como la más competitiva del país y detone inversiones.

Objetivos específicos.

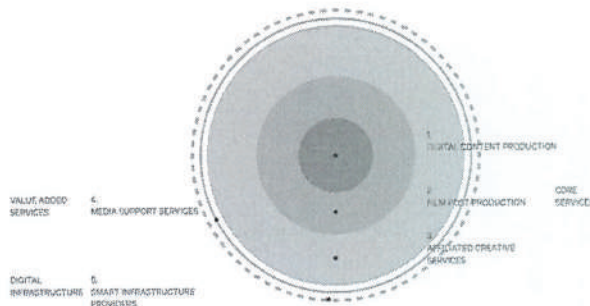
- Incentivar la calidad y la innovación tecnológica de las producciones creativas jaliscienses.
- Estimular la atracción de inversión de valor agregado y talento nacional e internacional al Estado de Jalisco.
- Facilitar la vinculación y colaboración entre las unidades económicas del sector creativo de Jalisco, el gobierno, sociedad y otras instituciones del sector.

6. Población solicitante a atender.

Personas morales o asociaciones civiles, legalmente constituidas y establecidas en Jalisco, que pertenezcan al sector creativo digital, principalmente el audiovisual y multimedia: 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.

Población potencial	Población objetivo	Cobertura de la población
Número potencial de unidades económicas legalmente constituidas, pertenecientes a la Industria Creativa Digital en Jalisco	46	10.87%

El cálculo de la población potencial de unidades económicas se llevó a cabo a partir de estimaciones realizadas por la Coordinación General de Proyectos de la Agencia de Industrias Creativas y Digitales con los datos disponibles de las Unidades Económicas y que van de acuerdo con el Plan Maestro de Ciudad Creativa Digital para el Clúster Creativo.



Fuente: Imagen de la población potencial considerada en el Plan Maestro de CCD



1. En el centro están las empresas que crean contenido digital (animación digital para anuncios/películas y videojuegos, etc).
2. Le sigue la postproducción cinematográfica, desarrollo de aplicaciones y publicación digital.
3. Otras actividades de servicios creativos afiliados – alrededor de agencias de publicidad, creación de herramientas de software de medios, producción musical etc.
4. Nuevos servicios de apoyo a los medios, tales como: servicios financieros para apoyar inversiones ángel y VC, servicios legales especializados en leyes de medios para apoyar la protección de los derechos digitales.
5. Actores locales y globales que sean especialistas en el campo de “inteligencia”, así como los integradores de sistemas globales y aquellos con capacidad de supercomputación que podrían soportar el análisis pesado de datos, que será necesario para obtener información de la ciudad, por ejemplo, Intel.

7. Cobertura Geográfica.

De aplicación estatal, considerando a las unidades económicas de los 125 municipios del Estado de Jalisco, principalmente aquellos municipios en los que existe presencia del sector de innovación, ciencia y tecnología.

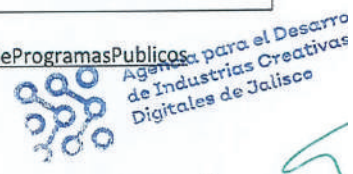
Programas potencialmente complementarios

El programa se alinea al apartado estratégico del Plan Institucional de Ciudad Creativa Digital, en sus objetivos de promover el desarrollo económico a proyectos de producción creativa y digital, audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación; así como, fortalecer las capacidades técnicas, tecnológicas, empresariales de las personas emprendedoras y el empresariado del sector tecnológico creativo y digital. También contribuye con los objetivos de los proyectos estratégicos del Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco 2018-2024, Visión 2030.

Por lo tanto, el programa puede ser potencialmente complementario a los ya implementados y ejecutados a través de la Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales:

Nombre del programa	Modalidad del apoyo	Población potencial
CCD Conecta	Capacitación	Programa de capacitación y formación dirigido a estudiantes y egresados de carreras relacionadas con las Industria Creativas Digitales; así como para emprendedores; con los objetivos de actualizar al talento sobre las tendencias del sector y que se vinculen con otros profesionales y con las principales empresas globales de la Industria.
Shortway	Vinculación	Encuentro para personas artistas latinoamericanas que busca proyectos de cortometraje animado de corte autoral y con visiones artísticas personales.
Pixelatl	Vinculación	Festival de la industria de animación de América Latina, que conecta a estudios creativos con distribuidores de contenido internacional.
Ideatoon	Vinculación	Encuentro para personas creativas, que busca impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales nacionales que sean comercializables a nivel internacional.

Así como otros de <https://programas.app.jalisco.gob.mx/programas/sistemaDeProgramasPublicos>



EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

46

Dependencia	Nombre del programa	Objetivo General	Tipo de apoyo
Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología	Plataforma Abierta de Innovación y Desarrollo de Jalisco (PLAI)	Generar contenido enfocado al desarrollo de competencias y habilidades para los empleos y demandas de la era digital.	Capacitación
	Programa Impulso a la Ciencia y Desarrollo Tecnológico	Impulso a la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación, mediante la cuádruple hélice a través de tecnologías estratégicas.	Apoyo monetario sin retorno
	Proyectos de Gestión de la Innovación Empresarial, Sectorial y Social.	Impulsar la creatividad, innovación, emprendimiento científico y tecnológico, sustentabilidad, sostenibilidad y competitividad en los sectores económicos estratégicos del Estado, mediante el desarrollo de capacidades especializadas de innovación y tecnología, así como su vinculación con el ecosistema.	Apoyo monetario sin retorno
	Red de Centros de Innovación REDI	Aprovechamiento de los espacios para el desarrollo de proyectos de innovación, emprendimiento de alto impacto, transformación digital, así como la experimentación, co-creación, coworking, capacitación y vinculación.	Apoyo en especie
Secretaría de Desarrollo Económico	Jalisco Atrae	Incentivos para atraer inversión de empresas con énfasis en aquellas del sector alta tecnología.	Incentivos económicos
	Jalisco Crece, Cadenas de proveeduría	Apoyo para empresas proveedoras de empresas de alta tecnología. (Eficiencia energética, equipamiento, capacitaciones especializadas y certificaciones)	Subsidio económico
	Desarrollo Empresarial Micros y Pequeñas Empresas	Mejorar los niveles de productividad de las micro y pequeñas empresas de la entidad a través de incentivos que les permita integrarse a las cadenas de valor fortaleciendo sus capacidades.	Incentivos económicos
Fondo Jalisco de Fomento Empresarial	Subsidio de tasa de interés	Incentivar a las Micro, Pequeñas y Medianas empresas través de subsidios de tasa de interés que permita inyectar liquidez a los diversos sectores y actividades económicas en el Estado de Jalisco mediante distintas categorías de apoyo con enfoque de mercado según el propósito de cada producto financiero.	Apoyo monetario sin retorno



SECCIÓN III Operación y gestión

8. Características de los tipos de intervención.

Incentivo económico a fondo perdido destinado a proyectos de alto impacto a través del equipamiento, capacitación o promoción de unidades económicas del sector creativo de Jalisco de hasta \$ 1,000,000.00 (Un millón de pesos 00/100 M.N) sujeto a aprobación del Comité de Valoración y a suficiencia presupuestal. Deberá comprometerse con una aportación privada concurrente de al menos el 20 % de lo solicitado.

Tipo	Destino	Ejemplos:	Áreas
Equipamiento	E.1. Adquisición de equipo especializado E.2. Herramientas técnicas E.3. Software	E.1. Infraestructura en hardware especializado que permita optimizar, incrementar, eficientar o diversificar las operaciones realizadas por la unidad económica: servidores, estaciones de trabajo, etc. E.2. Artículos tecnológicos que son necesarios para desempeñar las funciones cotidianas de la unidad económica: Computadoras, impresoras, proyectores, etc. E.3. Productos que requieren licencia para operar y tienen costo por parte de los fabricantes: Windows, AutoCAD, motores gráficos, etc.	Comunicación visual, consultoría cultural-creativa, cortometrajes, desarrollo de aplicaciones, diseño de servicios, diseño de sistemas, diseño gráfico, diseño industrial, multimedia, diseño web, ingeniería electrónica, interactivos, internet, laboratorio de innovación, redes sociales, videojuegos, producción y post producción fílmica, media software, publicaciones digitales, publicidad digital, programas educativos, eventos, promoción o impulso a las industrias creativas, entre otros
Capacitación	C.1. Especialización de capital humano C.2. Certificaciones C.3. Consultoría	C.1. Programas de capacitación especializada o tecnificación, que requiere de instructores, técnicos, capacitadores o personas que a través de un programa de conocimientos los imparte. C.2. Validación de una institución reconocida y acreditada sobre procesos, productos, servicios o sistemas específicos que aplica la unidad económica conforme a las normas o requisitos. C.3. Servicios de asesoría especializada con el fin de detectar y solucionar problemas específicos .	
Promoción	P.1 P.1 Participación de unidades económicas del sector creativo de Jalisco , legalmente constituidas, en eventos, concursos, festivales, congresos nacionales e internacionales del sector Creativo Digital	P.1. Eventos internacionales o nacionales que en sus objetivos imparten conocimientos , actualizaciones, promueven reuniones de negocios, someten a concurso algún producto o servicio de la unidad económica.	

Cuadro con ejemplo de la proporción de la aportación privada y el incentivo económico:

Modalidad	Monto total del proyecto a ejecutar	Aportación privada al menos de 20 %	Porcentaje de intervención máximo	Total de intervención económica a fondo perdido
Equipamiento	\$500,000.00	\$100,000.00	80%	\$400,000.00
Capacitación	\$300,000.00	\$60,000.00	80%	\$240,000.00
Promoción	\$100,000.00	\$20,000.00	80%	\$80,000.00

- Los proyectos de alto impacto podrán considerar uno o más tipos de intervención.
- El incentivo económico podrá ser entregado en una o más ministraciones según se determine en la propuesta del proyecto y la dictaminación del Comité de Valoración y el Convenio de Otorgamiento del Incentivo que se celebre.
- En caso de que la propuesta se considere en moneda extranjera, se hará la conversión a Moneda Nacional con el tipo de cambio del día determinado por el Banco de México al momento de ejecutarse la entrega del incentivo económico y no deberá pasar el monto máximo permitido.
- El incentivo económico para modalidad de Promoción será entregado en Moneda Nacional de manera directa al participante como reembolso y con su debida comprobación en una o más ministraciones según se determine en la propuesta del proyecto y estará sujeto a disponibilidad presupuestal de la Agencia. Así mismo, por ningún motivo serán transferibles o canjeables por otro tipo de gasto.

9. Proceso de operación o instrumentación.

Proceso.

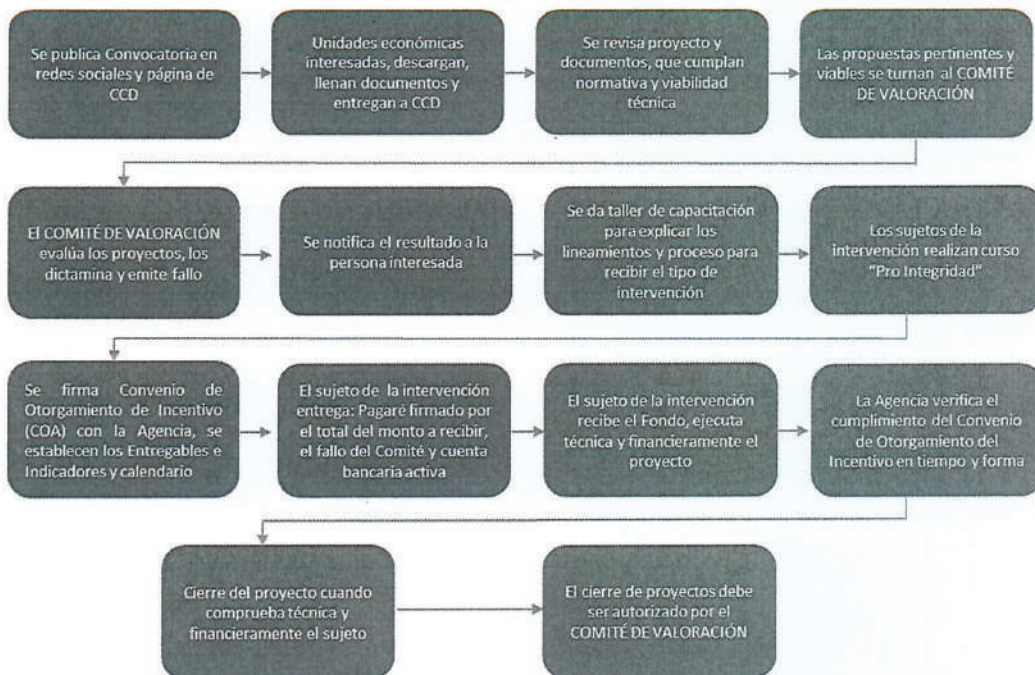
1. Aprobación de la Convocatoria.
 - Aprobada por Junta de Gobierno.
2. Publicación y Difusión.
 - Al aprobarse la Convocatoria, la Coordinación General de Proyectos de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco la difunde.
 - Se publica en la página electrónica de Ciudad Creativa Digital <https://ciudadcreativadigital.mx/> y a través de las redes sociales de Ciudad Creativa Digital y Distrito Creativo Guadalajara.
3. Inscripción.
 - Las unidades económicas del sector creativo de Jalisco interesadas, a través de la persona representante legal, descarga formato de registro de la página web de Ciudad Creativa Digital: <https://ciudadcreativadigital.mx/>
 - La llena, firma y entregan con los requisitos en el tiempo y lugar establecidos en la Convocatoria.
4. Revisión de solicitudes.
 - La totalidad de solicitudes se revisan y se analiza su pertinencia.
 - Se clasifican por sector y tipo de proyecto; se verifica que cumplan con lineamientos y también se hace la revisión de los documentos proporcionados.
5. Evaluación y dictaminación.
 - La propuestas pertinentes y viables se turnan a Comité de Valoración para su evaluación y se dictaminarían de acuerdo con la calidad y viabilidad técnica y financiera.
6. Notificación de resultados.
 - La Coordinación de Proyectos notifica por medio electrónico la aceptación, adecuación o cancelación del proyecto a los interesados.
7. Publicación de resultados.
 - Los proyectos aprobados por el Comité de Valoración se publican en la página de Ciudad Creativa Digital.

8. Taller de capacitación para explicar los lineamientos.
 - Se explican lineamientos a los representantes legales, así como el proceso al que se someterán hasta concluir proyecto. Podrá ser de manera presencial o virtual en la fecha que se acuerde con la Agencia.
 - Deben realizar el curso virtual pro integridad, que podrán acceder mediante la siguiente liga <https://aprender.plai.mx/integridad>; al concluirlo deberá descargar y entregar la constancia de acreditación del curso de pro integridad a nombre de la persona representante legal interesada.
9. Convenio de Otorgamiento del Incentivo con la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.
 - La persona sujeta a la intervención, se encuentra obligada a suscribirlo y deberá firmarse entre la Agencia y la persona representante legal de la unidad económica, en las instalaciones de Ciudad Creativa Digital el día y hora que para tal efecto se señale; con la documentación que se señala en las Bases para Participar de la Convocatoria.
10. Entrega del incentivo.
 - Firma de pagaré(s) por el monto de la intervención y calendarización aprobada, al cierre del proyecto se devuelve.
 - Generar el CFDI expedido por el sujeto de la intervención en pdf, xlm y verificación del SAT.
 - Dictaminación favorable del proyecto del Comité de Valoración.
 - Carátula de cuenta bancaria vigente a nombre del sujeto del incentivo económico.
11. Informes técnicos y financieros.
 - El sujeto de la intervención ejecuta técnica y financieramente el proyecto conforme a la planeación.
 - Se establecen fechas para informes parciales en físico y digital de acuerdo con el calendario de entregables establecido en el Convenio de Otorgamiento del Incentivo.
12. Entregables.
 - En el Convenio de Otorgamiento del Incentivo, se especifica cada uno de los entregables que deberá generar el sujeto de intervención, como evidencia técnica de la realización del proyecto.
 - Indicadores de acuerdo con las consideraciones de alto impacto.
 - En el Convenio de Otorgamiento del Incentivo, el sujeto del incentivo deberá presentar los indicadores de impacto como resultado de la implementación del proyecto.
 - Contabilizar los empleos que genera la unidad económica al momento de presentar solicitud y al concluir el proyecto.
13. Seguimiento.
 - La Coordinación General de Proyectos, será el área responsable de verificar que el sujeto de la intervención cumpla en tiempo y forma con los compromisos establecidos en el Convenio de Otorgamiento del Incentivo de cada proyecto.
 - El sujeto de la intervención está obligado a permitir, atender y dar las facilidades necesarias para llevar a cabo auditorías y revisiones técnicas y/o financieras cuando sean solicitadas por la Agencia, así como las que efectúen los Órganos Superiores de Control.

14. Cierre del proyecto

- El cierre de los proyectos ejecutados con el Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa deberá ser expuesto con sus resultados y autorizado por el Comité de Valoración, podrá ser de la siguiente forma:
 - Finiquito: La comprobación técnica y financiera ha sido expuesta y aprobada por el Comité de Valoración.
 - Cancelación: Si el sujeto de la intervención no ejecuta el proyecto aprobado, deberá entregar justificación por escrito y reintegrar el total del recurso aportado por la Agencia al momento de informar la cancelación.
 - Demanda: Cuando concluya el proceso judicial en caso de que se haya ejercido esa acción por incumplimiento.

Representación gráfica del proceso



Inscripción de proyectos.

Para postular el proyecto de alto impacto, la persona representante legal de la unidad económica del sector creativo digital deberá:

	Requisito	Documentos probatorios
1	<p>Descargar, llenar y entregar el formato de Solicitud de Registro.</p> <p>Disponible en la página web: https://ciudadcreativadigital.mx</p>	<p>1.1 Entregar solicitud de registro, debidamente llenada y firmada por el representante legal en Piso 5 Torre A de Ciudad Creativa Digital en la calle Independencia # 55 Colonia Centro en las fechas y horarios establecidos en la Convocatoria</p>
2	<p>Estar legalmente establecida en Jalisco</p>	<p>2.1 Comprobante de domicilio vigente (no mayor a 60 días) a nombre del solicitante (persona moral) o representante legal en el Estado de Jalisco</p>
3	<p>Acreditar ser persona moral o Asociación Civil</p>	<p>3.1 Identificación oficial del representante legal vigente 3.2 Poder del representante legal o apoderado 3.3 Constancia de situación fiscal reciente 3.4 Constancia de opinión positiva de cumplimiento de obligaciones fiscales reciente 3.5 Registro patronal en el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) 3.6 Cédula de determinación de cuotas obrero patronales ante el IMSS y su pago correspondiente (en caso de no tener, entregar carta firmada con justificación para someterlo a Valoración del Comité) 3.7 Acta Constitutiva y sus modificaciones (si hubo) con inscripción en el registro público de la propiedad</p>
4	<p>Entregar formatos de Anexos, debidamente llenados y firmados por el representante legal.</p> <p>Dos referencias comerciales recientes por parte de clientes de la unidad económica.</p> <p>Anexos disponibles en la página web: https://ciudadcreativadigital.mx</p>	<p>4.1 Anexo 1: Carta de Postulación. 4.1 Anexo 2: Carta Compromiso y de protesta de decir verdad 4.1 Anexo 3: Currículo de la Unidad Económica</p> <p>4.2 Las 2 referencias comerciales, deben contener datos de contacto, en hoja membretada y firmada.</p>
5	<p>Entregar documento con proyecto de alto impacto</p>	<p>5.1.0. Índice 5.1.1. Antecedentes. Contexto general del sector en Jalisco, México e Internacional. 5.1.2. Problema identificado de la Unidad Económica. Necesidad que atiende, identificar las principales causas que lo originan y los efectos que tienen. 5.1.3. Objetivo del proyecto. 5.1.4. ¿A quién o a qué se dirige el proyecto? 5.1.5. Características del proyecto. Descripción de lo que se hará. Contenido, necesidades para implementarlo, ¿Qué temas aborda que lo hace de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital? 5.1.6. Proceso de operación. 5.1.7. Comprobación del programa. Entregables. 5.1.8 Indicadores de Impacto. 5.1.9. Calendario de operación 2023. 5.1.10 Presupuesto del programa. Indicando el tipo, destino y monto del apoyo de acuerdo con el punto 8 "Características del apoyo" de los lineamientos del programa y sus ejemplos.</p>

Criterios de elegibilidad.

- Serán elegibles para recibir el incentivo los solicitantes que cumplan los requisitos establecidos en los lineamientos y obtengan el fallo de aprobado por parte del Comité de Valoración, así como la viabilidad técnica, pertinencia, normativa y exista suficiencia presupuestal, además tendrán que presentar en el momento que se les solicite:
 - Validación por parte de Comité de Valoración como sujeto de incentivo, su viabilidad financiera y normativa;
 - Notificación de aprobación como sujeto de incentivo;
 - Constancia del curso virtual "Pro Integridad", puede ingresar mediante la siguiente liga <https://aprender.plai.mx/integridad>;
 - Pagaré por el monto del incentivo solicitado.
- Para que se considere de alto impacto a la Industria, el proyecto deberá garantizar al menos uno de los siguientes puntos:
 - Conservación de fuentes de empleo formal
 - Generación de empleo de valor agregado
 - Generar productos o servicios de exportación
 - Proyectos que promuevan la equidad de género
- El trámite y entrega de documentos, no involucra la obligatoriedad del incentivo.
- Los proyectos deberán iniciar y concluir en el ejercicio fiscal 2023

Derechos, obligaciones y casos de incumplimiento.

- Los derechos que tendrán son los siguientes:
 - Recibir el incentivo económico conforme a los señalado en los presentes lineamientos con su debido procedimiento y lo acordado en el Convenio de Otorgamiento del Incentivo con la Agencia.
 - Recibir asesoría de parte de los responsables de la ejecución del programa.
- Serán obligaciones de los sujetos del incentivo:
 - Ser persona propietaria o trabajar en una unidad económica del sector creativo digital legalmente constituido y establecida en Jalisco, conforme a las leyes de México.
 - Cumplir con los requisitos que establecen los lineamientos del programa.
 - Presentar en tiempo y forma la documentación y formatos señalados para comprobar y recibir el reembolso en los casos que aplique de acuerdo con Convenio de Otorgamiento del Incentivo.
 - Contestar el cuestionario de evaluación o cualquier otra herramienta diseñada para evaluar el cumplimiento y desempeño de los incentivos recibidos.
 - Proporcionar la información necesaria que la Agencia solicite para validar la aplicación de los recursos.
 - Informar para dar seguimiento del impacto por la participación en Fondo de las unidades económicas del sector creativo de Jalisco.
- Incumplimiento de los sujetos del incentivo; la Agencia podrá cancelar totalmente el incentivo y/o solicitar la devolución total o parcial al participante si se cometen las siguientes faltas:
 - Presentar información y/o documentos falsos en cualquier etapa del proceso de la entrega del incentivo.
 - No presentar en tiempo y forma la documentación, informes o formatos requeridos.
 - No terminen el proceso de recepción del incentivo.
 - Incumplan con el objetivo del incentivo o contravengan los lineamientos del programa.
 - Incumplir cualquier obligación señalada en el apartado anterior.

- Se solicitará la devolución del incentivo económico entregado si:
 - Se compruebe que el participante actuó con falsedad o mala fe.
 - No aceptar o no llenar los formatos, cuestionarios de evaluación que le solicite la Agencia.
 - Si se identifica cualquier anomalía con algún participante, éste quedará impedido para solicitar nuevos incentivos económicos.

Todos los casos no considerados en criterios de elegibilidad, derechos, obligaciones o de incumplimiento se deberán informar al Comité de Valoración para determinar la sanción correspondiente.

Áreas Responsables.

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales a través de:

La Coordinación General de Proyectos:

- Difunde el Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa conforme a los criterios de elegibilidad a través de Convocatoria, redes sociales y página oficial de Ciudad Creativa Digital;
- Asesora a las personas sujetas del incentivo sobre el proceso para recibirlo;
- Revisa la pertinencia técnica, normativa y financiera de los proyectos para turnarlos al Comité de Valoración;
- Notifica el fallo y si hubiese observaciones, que dictamine el Comité de Valoración a las personas sujetas del incentivo;
- Elabora el informe de la agenda de evaluación del Fondo;
- Elabora y organiza el listado de personas registradas y sujetas del incentivo.

La Dirección General, a través del área que designe:

- Diseña los instrumentos de medición y conteo de los incentivos económicos otorgados.
- Desarrolla la metodología, así como los cuestionarios de evaluación, satisfacción sobre los incentivos económicos, así como los reportes e informes que se requieran.

La Dirección Administrativa:

- Realiza las gestiones administrativas correspondientes, en tiempo y forma, para el ejercicio del gasto de acuerdo con la partida presupuestal. Así mismo, ejecuta las medidas de revisión en el ejercicio y comprobación del gasto, cuidando la congruencia de las definiciones en los lineamientos de los siguientes aspectos:
 - Objetivo general del Fondo
 - Población objetivo
 - Características del tipo de intervención

La Dirección Jurídica:

- Elabora los Convenios de Otorgamiento del Incentivo y da seguimiento a su cumplimiento de acuerdo al calendario establecido en cada Convenio firmado entre la Agencia y las personas sujetas de la intervención.
- Verifica y resguarda los pagarés firmados por cada Convenio de Otorgamiento del Incentivo firmado; los devuelve al momento de cierre de cada proyecto.
- Elabora el Convenio de Terminación, al cierre de cada proyecto.

Comité de Valoración.

Se integrará el Comité de Valoración y estará conformado por:

- I. Una persona representante de la Secretaría de Desarrollo Económico de Jalisco, con derecho a voz y voto;
- II. Una persona representante de la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología, con derecho a voz y voto;
- III. Una persona representante de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas del Estado de Jalisco; con derecho a voz y voto;
- IV. La Coordinación General de Proyectos de la Agencia; con derecho a voz y fungirá como Secretario Técnico del Comité de Valoración.

Sus funciones son:

- Evaluar las solicitudes de registro que cumplen con la normativa y son pertinentes.
- Proponer y aprobar criterios de selección, puntajes a los proyectos.
- Aprobar formatos de informes, avances, características de reporte final de proyectos
- Dictaminar los proyectos de acuerdo con la calidad, viabilidad técnica y financiera.
- Emitir fallo respecto a los proyectos.
- Hacer recomendaciones de mejora o modificación a los proyectos.
- Revisar y autorizar el cierre de los proyectos ejecutados.
- Determinar sanciones por incumplimiento.
- Resolver los casos no previstos en los lineamientos.

SECCIÓN IV Mecanismos de verificación y evaluación de resultados

10. Indicadores de resultado y valor público.

Nombre del Indicador	Descripción	Método de cálculo	Meta	Medios de verificación
Número de incentivos económicos para proyectos de alto impacto entregados	Mide el total de incentivos económicos entregados a los sujetos de incentivo que cumplieron los requisitos	Sumatoria de incentivos económicos	5	Listado de aspirantes que cumplieron requisitos y recibieron el incentivo.
Porcentaje de incentivos económicos por sector de la Industria Creativa Digital	Mide el porcentaje de incentivos económicos por área entregados	(Número de incentivos económicos entregados por área / Número de áreas) *100	Al menos 2 áreas diferentes	Gráfica con el total de incentivos económicos entregados por área.
Número de reportes finales de impacto de cada participante	Mide el total de reportes de impacto recibidos por parte de los participantes	Sumatoria de reportes de participación recibidos	5	Listado de reportes de participación que cumplió los requisitos y recibió el incentivo económico.
Posición en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO	Mide la posición a nivel nacional, que ocupa Jalisco en el índice de competitividad del IMCO	Posición en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO	5	Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIDE Jalisco)
Posición en el Índice de Desigualdad de Género	Refleja la desventaja que pueden experimentar las mujeres respecto de los hombres en tres dimensiones: salud reproductiva, empoderamiento y mercado laboral.	Posición de Jalisco en el Índice de Desigualdad Económica de Género por entidad federativa	29	IIEG, Plataforma de Estadísticas Económicas con Perspectiva de Género

11. Seguimiento y monitoreo.

El seguimiento y avance de los indicadores de este programa puede ser consultado 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: 946 Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

El seguimiento y avance de los indicadores de este programa estará a cargo de la Dirección General, a través del área que designe, una vez que hayan aprobado los proyectos sujetos de incentivos económicos por el Comité de Valoración y notificará a la Dirección de Planeación Evaluación y Seguimiento de la Coordinación General de Crecimiento y Desarrollo Económico la siguiente información:

- Cantidad de incentivos económicos
- Ubicación geográfica o dirección
- Sector económico
- Tamaño de unidad económica
- Tipo de incentivo económico otorgado
- Variables de alto impacto alcanzadas por el participante

12. Evaluación.

La Coordinación General de Proyectos deberá presentar un informe general anual del Fondo, con el visto bueno del Comité de Valoración, en el que debe incluir los apartados siguientes:

- Introducción
- Descripción de la situación que atiende y motivo de intervención
- Descripción de las áreas participantes en la ejecución del programa
- Principales resultados del Fondo
- Acciones de evaluación llevados a cabo durante la ejecución del Fondo (generación de indicadores)
- Principales hallazgos
- Aspectos de mejora
- Conclusiones
- Anexo fotográfico

Documento que deberá publicarse en el portal de Transparencia de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco.

SECCIÓN V *Transparencia y rendición de cuentas*

13. Transparencia y difusión.

La información relacionada a los incentivos económicos otorgados (no importando su modalidad de entrega) deberá ser transparentada conforme a la legislación vigente en materia de Transparencia y Acceso a la Información Pública específicamente la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Estado de Jalisco y sus Municipios en su artículo 8 fracciones III incisos d) e) y f), fracción IV inciso b), fracción V inciso I, así como en la fracción VI inciso d) y podrá ser consultada en la siguiente liga:

https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6

La información generada con motivo del Fondo, es susceptible de solicitud de información pública, 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, o bien al correo electrónico transparenciaagencia.ccd@jalisco.gob.mx, o de manera presencial en el domicilio de la Unidad de Transparencia, ubicado en calle Independencia Número 55, Torre A, 5to. piso, Colonia Centro, en Guadalajara, Jalisco.



Mecanismos de difusión.

Los lineamientos, convocatoria y anexos del Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativa Digital, son públicos y de libre acceso; la Coordinación General de Proyectos de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco la difunde a través de:

La página electrónica de Ciudad Creativa Digital: <https://ciudadcreativadigital.mx/>

Y a través de las redes sociales de Ciudad Creativa Digital y Distrito Creativo Guadalajara.

Quejas y denuncias.

Para presentar quejas o denuncias sobre cualquier hecho, acto u omisión de acciones que produzcan o puedan producir daños o alteraciones de los derechos de los beneficiarios, cualquier persona tendrá derecho a presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante El Órgano Interno de Control de la dependencia o en su caso, la Contraloría del Estado, que será el conducto para recibir cualquier queja por parte de los solicitantes y/o beneficiarios del programa público, respecto a intentos de cobros por parte de terceros para acceder al programa o alguna denuncia de cualquier otra índole.. Podrá realizar dicha queja o denuncia de forma directa (oral) y (escrito) ante la Contraloría del Estado:

Tel: 800 4663786, (33) 3668 1613, ext. 50704, 50709 y 50712

Correo electrónico: quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx

Domicilio: Av. Vallarta No.1252 esquina Atenas col. Americana de la ciudad de Guadalajara, Jalisco, C.P. 45160

14. Listado de solicitantes sujetos del incentivo económico (publicación).

Es responsabilidad de la Coordinación General de Proyectos, integrar de forma semestral el listado de participantes sujetos del incentivo económico del Fondo, en un archivo en formato abierto con extensión XLS o CSV para su publicación y difusión en la página oficial de la Agencia.

El listado deberá contener al menos la siguiente información

Personas físicas o asociaciones civiles

- Nombre completo de la persona sujeta del incentivo económico (representante legal de la unidad económica)
- Sexo
- Concepto de incentivo económico recibido
- Tipo de incentivo (especie o monetario)
- Mes de recepción del incentivo económico
- Año de recepción del incentivo económico

Protección de datos personales.

Los datos personales que sean recabados para los fines de los presentes Lineamientos por la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco ya sea de manera directa o indirecta, serán utilizados única y exclusivamente para los fines y objetivos por los que fueron entregados por su titular. Así mismo en nuestro Aviso de Privacidad puede encontrar entre otras cuestiones, los datos personales que podrán ser solicitados, las finalidades para lo que se recaban, el proceso para ejercer los derechos ARCO, transferencias a terceros, etc. puede consultar el Aviso de Privacidad de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco en la siguiente liga:

https://transparenciasitgej.jalisco.gob.mx/api/api/banco_archivos/24882/downloadWeb



15. 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.

Quien haga uso indebido de los recursos de este Fondo, deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo a la ley aplicable y ante la autoridad competente.

15.1 Ejercicio y Comprobación de Gasto.

La Agencia por conducto de la Dirección Administrativa, deberá realizar la solicitud de la ministración a la Secretaría de la Hacienda Pública, anexando la siguiente documentación:

- a) Oficio instrucción especificando: Nombre del Programa, importe, cuenta bancaria, banco, concepto, clave presupuestal.
- b) Solicitud de pago del Sistema Integral de Información Financiera SIIF.
- c) Adjuntar el comprobante fiscal digital por internet (CFDI) y su XML, el cual deberá cumplir con los requisitos fiscales de conformidad con la normatividad aplicable, mismo que será debidamente firmado por el funcionario público encargado del programa, este tiene que ser emitido a favor de "Secretaría de la Hacienda Pública, RFC SPC130227L99, domicilio Pedro Moreno 281, colonia Centro, C.P. 44100, Guadalajara, Jalisco.
- d) Verificación del CFDI en el portal del SAT.

2.- En la Dirección Administrativa de la Agencia se integrarán los expedientes que conforma el gasto para la comprobación del programa y se efectuará el pago que resulten del proceso establecido en estos Lineamientos, así también resguardará los expedientes, siendo la siguiente documentación según corresponda.

Uso y destino del Recurso:

Proveedores y/o Contratistas

- a) Contratos de Adquisiciones de bienes y/o servicios previamente licitados.
- b) Resolutivo y/o contrato debidamente requisitado.
- c) CFDI expedido por el proveedor y/o contratista a nombre de Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, en pdf, xlm y verificación del SAT.
- d) Fianzas (anticipo y/o cumplimiento según corresponda).
- e) Oficio de entera satisfacción en el caso del bien y/o servicios (no aplica para el caso de anticipos).
- f) Contrato de Adquisiciones de bienes y servicios.
- g) Monto del recurso al Proveedor y/o Contratista.
- h) Anexos de entrega que procedan conforme a los Lineamientos o contrato.
- i) Identificación Oficial del representante legal, según corresponda.
- j) RFC y Constancia de situación Fiscal.

Convenios de Colaboración:

- a) Acta de cabildo y/o acta del Órgano Máximo, según corresponda.
- b) CFDI expedido por el Municipio u Organismo a nombre de Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, en pdf, xlm y verificación del SAT.
- c) Convenio y/o contrato debidamente requisitado y en su caso los anexos respectivos.
- d) Anexos de entrega que procedan conforme a los Lineamientos o contrato.
- e) Identificación Oficial del representante legal, según corresponda.
- f) RFC y Constancia de Situación fiscal.
- g) Monto del recurso.

El ejercicio y comprobación de los recursos se hará bajo las condiciones de entrega estipuladas en los lineamientos y según lo establecido en el Contrato y/o Convenio correspondiente, única y exclusivamente para los fines, acciones o conceptos para los que se apruebe. La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco deberá remitir a la Secretaría de la Hacienda Pública la comprobación de los recursos bajo su más estricta responsabilidad

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

En caso de incumplimiento, las partes podrán optar por agotar los medios alternos de solución de conflictos contemplados en la Ley de Justicia Alternativa del Estado de Jalisco, siendo estos los de negociación, mediación, conciliación y arbitraje.

Comprobación del gasto.

Toda la documentación soporte y relativa al análisis, dictaminación de los proyectos, procesos, evaluación, listas de asistencia, evidencias fotográficas, reportes, informes, expedientes y el padrón final de beneficiarios, permanecerán bajo el resguardo de La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco y estarán disponibles para los ejercicios de auditoría y seguimiento que dispongan las instancias de fiscalización y control competentes

El programa deberá ser concluido a más tardar el 31 de diciembre del ejercicio fiscal 2023 , y la comprobación del gasto del recurso entregado conforme al programa deberá remitirse por la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco a la Secretaría de la Hacienda Pública, consistente en el padrón final de beneficiarios debidamente firmado por el funcionario público facultado de la Agencia, debiendo especificar y relacionar la(s) solicitud(s) de pago emitidas a través del Sistema Integral de Información Financiera, presentando la comprobación en original o copia según aplique.

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 los lineamientos del Fondo 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.

Derechos Humanos.

Este programa, a través del enfoque en los derechos humanos, busca asegurar el acceso a los derechos sociales elementales: alimentación, trabajo, educación, salud, seguridad social, vivienda y servicios básicos, a fin de garantizar el bienestar social, cerrar brechas entre grupos sociales y entre regiones y fomentar la cohesión social. Asimismo, busca garantizar el derecho a la no discriminación; el derecho de los jóvenes al desarrollo personal y profesional; la protección de los derechos de las personas con discapacidad, y el reconocimiento de los pueblos indígenas, desde una perspectiva interseccional e intercultural.

Para ello, la Agencia para el Desarrollo de la Industria Creativa Digital del Estado de Jalisco debe garantizar de manera progresiva, los derechos tutelados en la operación de sus programas, a partir de los siguientes elementos:

1. Disponibilidad. Garantizar la suficiencia de los servicios, instalaciones, mecanismos o cualquier otro medio por el cual se materializa un derecho para toda la población.
2. Accesibilidad. Hay que asegurar que los medios por los cuales se materializa un derecho sean accesibles a todas las personas, sin discriminación alguna.
 - a. Dimensiones: No discriminación. Implica la eliminación de las barreras que impidan el goce efectivo de derechos de los grupos históricamente discriminados; Accesibilidad física. El Estado debe acercar los medios para que las personas puedan realizar sus derechos; Accesibilidad económica. Protección frente a una posible carga desproporcionada que podrían implicar los derechos. Se pretende impedir que, de existir carga económica, ésta no sea desproporcionada para los sectores marginados; Acceso a la información. La posibilidad de solicitar, recibir y difundir información relacionada con los derechos.
3. Aceptabilidad. Contar con el consentimiento de las personas en relación con el medio y los contenidos elegidos para materializar el ejercicio de un derecho.
4. Calidad. Hay que asegurar que los medios y contenidos por los cuales se materializa un derecho tengan los requerimientos y propiedades aceptables para cumplir esa función.
5. Operatividad. Buscar que el programa sea capaz de realizar las funciones que se propone, de manera factible, pues la finalidad es que su operación se desarrolle con sencillez y practicidad para todos los involucrados.

Perspectiva de Género.

Con la finalidad de incorporar la perspectiva de género e identificar la participación de las personas por sexo dentro de nuestros programas promoveremos acciones afirmativas para fomentar la igualdad y la participación de las mujeres.



SECCIÓN VI

Otros

16. Artículos transitorios

PRIMERO. - Los presentes lineamientos tendrán vigencia durante el ejercicio fiscal 2023

SEGUNDO. - Publíquense los presentes lineamientos y pónganse a disposición de los posibles sujetos de incentivo económico.

TERCERO. - Cualquier caso no previsto en los presentes lineamientos será resuelto por el Comité de Valoración y/o por el Director General de la Agencia.

LIC. ANTONIO SALAZAR GÓMEZ

Director General de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas Digitales
del Estado de Jalisco
(RÚBRICA)





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 | \$114.00 |
| 2. Edición especial | \$214.00 |

Publicaciones

- | | |
|--|------------|
| 1. Balances, estados financieros y demás publicaciones especiales, por cada página | \$1,484.00 |
| 2. Mínima fracción de 1/4 de página en letra normal | \$640.00 |
| 3. Fracción 1/2 página en letra normal | \$990.00 |

Tarifas válidas desde el día 1 de enero al 31 de diciembre de 2023
Estas tarifas varían de acuerdo a la Ley de Ingresos del Estado de Jalisco.

Atentamente

Punto de Venta y Contratación

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



Secretaría
General de Gobierno
GOBIERNO DE JALISCO



EL ESTADO DE JALISCO
PERIÓDICO OFICIAL

S U M A R I O

JUEVES 16 DE MARZO DE 2023
NÚMERO 44. SECCIÓN X
TOMO CDVI

REGLAS de Operación del Programa de Capacitación para Industrias Creativas de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco, ejercicio 2023. **Pág. 3**

LINEAMIENTOS del "Fondo de Apoyo a Proyectos de Alto Impacto a la Industria Creativas y Digitales de Jalisco, ejercicio 2023. **Pág. 30**



Secretaría General
de Gobierno
GOBIERNO DE JALISCO

periodicooficial.jalisco.gob.mx