JALISCO
GOBIERNO DEL ESTADO

# EL ESTADO DE JALISCO
PERIÓDICO OFICIAL

**SECRETARIA GENERAL DE GOBIERNO**

**DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES Y PERIÓDICO OFICIAL**

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE JALISCO
**JESÚS PABLO LEMUS NAVARRO**

SECRETARIO GENERAL DE GOBIERNO
**SALVADOR ZAMORA ZAMORA**

OFICIAL MAYOR DE GOBIERNO
**HÉCTOR GUILLERMO HERNÁNDEZ AGUAYO**

DIRECTOR DE PUBLICACIONES Y DEL PERIÓDICO OFICIAL
**JANIO SOTELO GONZÁLEZ**

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

**JUEVES 21 DE AGOSTO DE 2025**

GUADALAJARA, JALISCO
TOMO CDXIV

# EL ESTADO DE JALISCO

PERIÓDICO OFICIAL

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL
DEL ESTADO DE JALISCO
**JESÚS PABLO**
**LEMUS NAVARRO**

SECRETARIO GENERAL DE
GOBIERNO
**SALVADOR**
**ZAMORA ZAMORA**

OFICIAL MAYOR DE GOBIERNO
**HÉCTOR GUILLERMO**
**HERNÁNDEZ AGUAYO**

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Y DEL PERIÓDICO OFICIAL
**JANIO**
**SOTELO GONZÁLEZ**

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

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



**Lineamientos**
**"Programa de Capacitación para Industrias Creativas"**
**Ejercicio 2025**

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

**DENOMINACIÓN PARA DIVULGACIÓN: Ciudad Creativa Conecta**

**SECCIÓN I. PARTICULARIDADES DEL PROGRAMA**

**1. FUNDAMENTACIÓN Y MOTIVACIÓN JURÍDICA**

**Fundamentación.**

Lic. Alfredo Aceves Fernández, 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 II, 5 apartado 1 fracciones I y IV, 66 apartado 1 fracción I, 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 23 del Decreto **(29822/LXIV/24)** 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 2025 (ejercicio fiscal 2025).

De acuerdo a los 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, y 10 del Reglamento Interno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, se expiden los presentes Lineamientos 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 2025(**29822/LXIV/24**) establece en su artículo vigésimo tercero 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 participantes, las Reglas de Operación de los programas (ROP), que brinden subsidios o apoyos públicos. En el caso que nos ocupa lineamientos de operación

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 de Operación del "PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PARA INDUSTRIAS CREATIVAS".

## 2. ANTECEDENTES O INTRODUCCIÓN

### 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 estos lineamientos 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 y la cobertura geográfica.

Posteriormente, en la Sección III se indica la forma de operación y gestión, mostrando las características, enunciativas mas no limitativas de la intervención, 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, y el listado de solicitantes atendidos.

### 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

4

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* 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.

- *En 2023, el sector de la cultura contribuyó con un monto de 820 963 millones de pesos de PIB,1 es decir, con 2.7 % del PIB del total de la economía.*
- *En precios constantes, este sector creció 2.6 % respecto al año anterior.*
- *Las actividades económicas del sector de la cultura generaron 1 439 671 puestos de trabajo, lo que representó 3.5 % del total de la economía.*

Las áreas del sector de la cultura con mayor crecimiento fueron: contenidos digitales e internet (9.6 %), patrimonio cultural y natural (9.1 %), así como las artes visuales y plásticas (5.4 %). Las áreas con mayor disminución fueron los libros, impresiones y prensa (8.5 %), y la música y conciertos (5.5 %).

*The Competitive Intelligence Unit (CIU)* ha estado siguiendo el crecimiento y las tendencias en la industria de los videojuegos en México. Según sus informes, la industria ha visto un crecimiento constante. En 2022, la industria generó **35,884 millones de pesos**, lo que representó un aumento del 0.7% respecto al año anterior. Este crecimiento se atribuye al aumento en los juegos móviles, los modelos de suscripción y las compras dentro del juego.

Para finales de 2022, México tenía **66.5 millones de jugadores de videojuegos**, lo que representa aproximadamente el 57.4% de la población de seis años en adelante. El CIU también señaló que **65.6% de los ingresos de la industria provinieron de la venta de software**, incluyendo las compras de juegos y las transacciones dentro del juego.

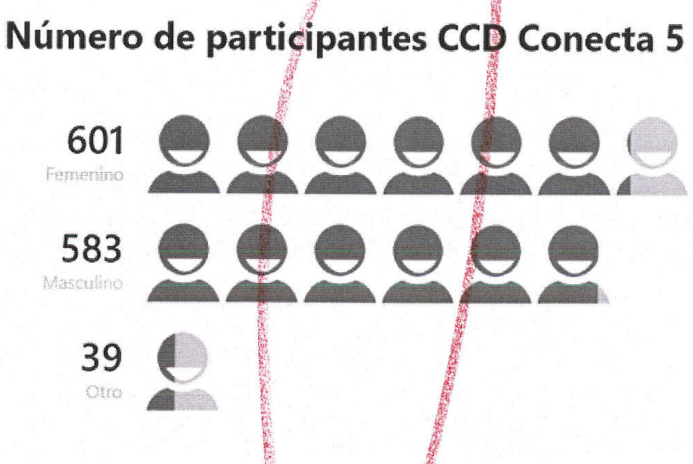
Finalmente, desde 2020, la ADICD ha impulsado el programa de capacitación y formación para atender el desarrollo de este sector:

*CCD Conecta, ha tenido 5 ediciones, en las que han participado más de 7,551 asistentes locales y nacionales. En la última edición* hubo un total de 551 personas que se registraron como estudiantes o egresados (319 femenino, 208 masculino y 24 otro); y se registraron un total de 672 personas como emprendedoras o empleadas (282 femenino, 375 masculino y 15 otro).

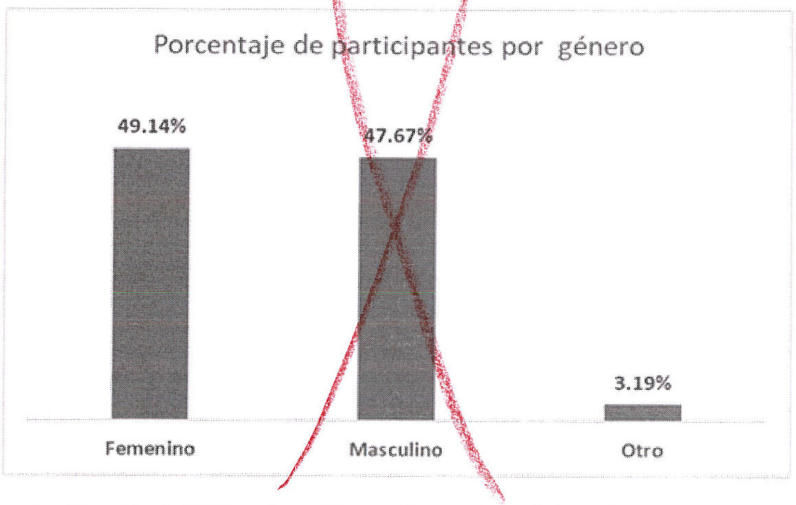
En 2023 se llevó a cabo la 5ta Edición del Programa de Capacitación para Industrias Creativas conocida como CCD Conecta. Su objetivo es Incrementar la calidad y preparación del talento humano que estudia, trabaja, desea emprender o ya es emprendedor en la Industria Creativa y Digital en el Estado de 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.

6

El desarrollo del programa fue en formato híbrido con actividades en línea del 6 al 8 de noviembre con actividades presenciales en las instalaciones de Ciudad Creativa.

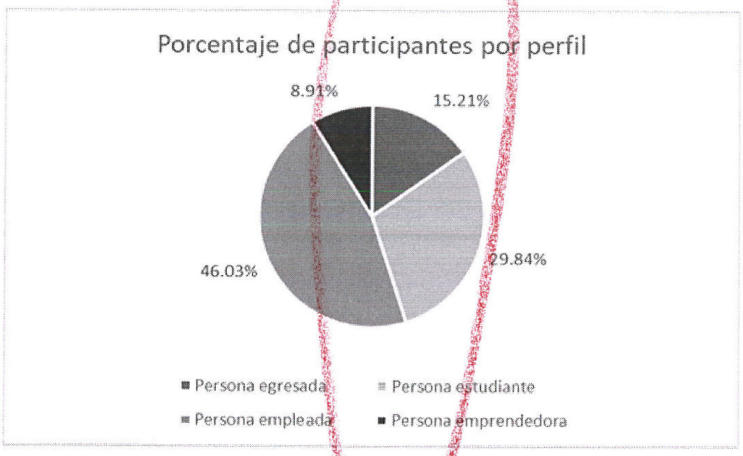



Fuente: Dirección de Fideicomisos y Planeación con datos de los asistentes




Fuente: Dirección de Fideicomisos y Planeación con datos de los asistentes

Hubo un total de 551 personas que se registraron como estudiantes o egresados (319 femenino, 208 masculino y 24 otro); y se registraron un total de 672 personas como emprendedoras o empleadas (282 femenino, 375 masculino y 15 otro).




Fuente: Dirección de Fideicomisos y Planeación con datos de los asistentes

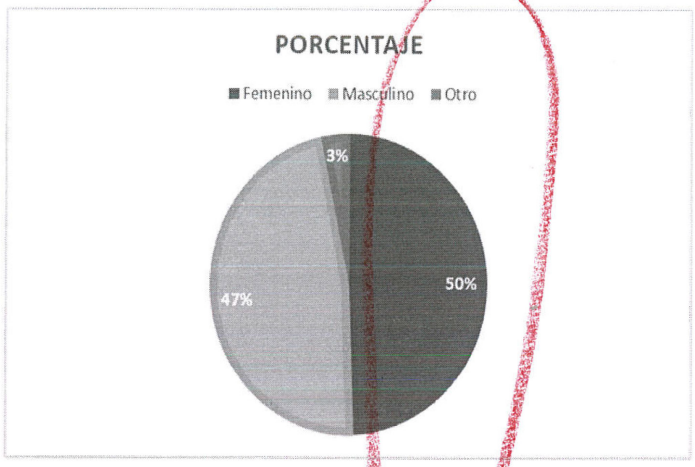
En cuanto al origen el 22.7 % fue de Jalisco, el 17.6 % extranjeros y el 59.6 % de otros Estados de la República Mexicana.

**Principales hallazgos**

En 2023 se registró por primera vez en las ediciones del programa, la mayoría de los participantes del género Femenino con el 49.14 %, Masculino el 47.67 % y Otro 3.19 %. Muestra que el género femenino cada vez participa más en la Industria Creativa Digital y se capacita.

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

8

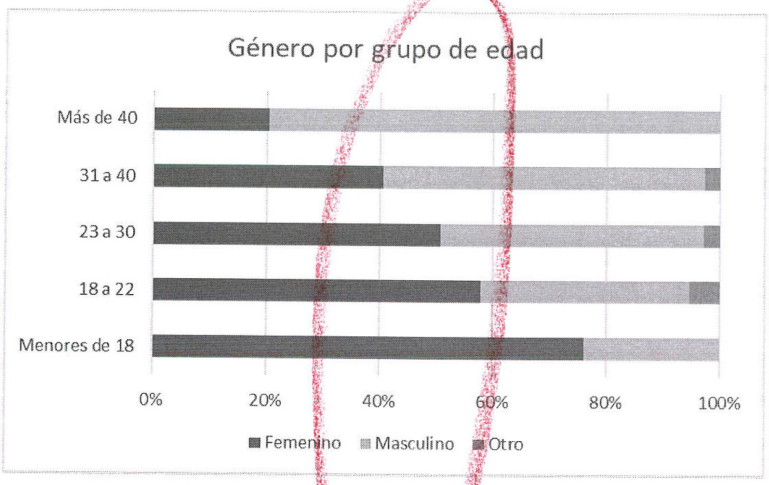



Fuente: Dirección de Fideicomisos y Planeación de la ADICDEJ con datos del registro de participantes.

Por grupos de edad, el 83.7 % de las mujeres que participaron en esta edición, tienen menos de 30 años, lo que confirma la tendencia en el sector con mayor participación de mujeres; además, la siguiente gráfica muestra como por grupo de edad aumenta la participación femenina.

Agencia para el Desarrollo de las Artes Creativas y el Estado de Jalisco






Fuente: Dirección de Fideicomisos de la ADICDEJ con datos del registro de participantes.

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 239, seguida de "Persona Estudiante" con 211, en el perfil que disminuye sustancialmente con relación a los otros perfiles es en el de mujeres como "Persona Emprendedora", solo 4.

| Perfil | Femenino | Masculino | Otro | Total general |
|---|---|---|---|---|
| Persona egresada | 108 | 63 | 15 | 186 |
| Persona estudiante | 211 | 145 | 9 | 365 |
| Persona empleada | 239 | 313 | 11 | 563 |
| Persona emprendedora | 43 | 62 | 4 | 109 |
| | 601 | 583 | 39 | 1223 |

Fuente: Dirección de Fideicomisos de la ADICDEJ con datos del registro de participantes.

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

**Agenda de mejora**

Todos los estudios participantes quieren volver a participar en este programa de reclutamiento en un futuro y en términos de peticiones para mejorar en el expectante, nos solicitaron mejorar el Atlas para incluir filtros por el nivel de los participantes y poder tener la herramienta todo el año para continuar agendando entrevistas.

- Agregar tiempo o minutos de descanso entre mentorías y conferencias.
- Sería interesante poder dar talleres de animación 3D (Tercera dimensión) tanto para principiantes como para gente con experiencia.

**Conclusiones**

Una situación particular en la industria audiovisual debido a las huelgas de guionistas y actores y actrices que iniciaron a principio de año (2023) y que han detenido muchas de las producciones en las que estaban trabajando tanto estudios como canales y plataformas. Esto hizo que muchos de los estudios de animación cancelaran producciones y también recortaran empleados. Esta situación se hizo palpable en conecta debido a que hubo menos vacantes que en ediciones anteriores. De hecho, estudios que en años anteriores habían participado en Conecta no lo hicieron ese año. Cuando hablamos para investigar las razones de su falta de asistencia, nos comentaron que el estudio es una tercera parte de lo que era el año pasado, de que habían perdido un proyecto y estaban tratando de ajustar las producciones que tienen en casa para no correr a nadie del estudio, y también hubo el caso de un estudio que envió su producción a otro país y sólo se quedó con la supervisión de las áreas, por lo que su vacante era de mucha especialización y experiencia y no logró contar con individuos que la pudieran cerrar. Sin embargo, vale la pena enfatizar que, a pesar de las circunstancias externas, aun así, muchos estudios están contratando y tienen vacantes abiertas.

Las oportunidades requieren talento mejor preparado. A pesar de que había muchos puestos que los estudios necesitaban ocupar, muchos de los participantes se quedaron cortos del perfil que buscan los estudios. Más allá del talento que pudieran tener los artistas, los estudios estaban buscando a individuos con experiencia comprobada en el sector, haber trabajado en producciones internacionales, y requisitos que muchos de los participantes no cumplían. Es una realidad que el mercado se está volviendo muy

Agencia para el Desarrollo
Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



competitivo y que los estudios requieren de talento bien formado y con experiencia internacional.

Los nuevos retos de la industria. Con herramientas que hacen más eficiente el trabajo como la inteligencia artificial, es importante ver cómo van a evolucionar los trabajos que actualmente existen en el estudio. La industria requiere artistas que sepan dibujar, que tengan una visión audiovisual, y talento cinematográfico para contar historias. Traer a los proveedores de software que den capacitaciones de sus herramientas *(toonboom*, Maya, Z Brush, etc.) pero que las escuelas desarrollen los talentos que no podrán ser reemplazados por las inteligencias artificiales y que sus graduados puedan adaptarse a cualquier herramienta de moda para participar en el sector.

**El programa de Ciudad Creativa Conecta genera espacios dedicados para el intercambio de conocimientos, experiencias y nuevas tendencias; las instalaciones de Ciudad Creativa Digital y su infraestructura moderna, facilitan las reuniones, exposiciones y talleres.**

**Experiencia de política pública a nivel nacional y mundial.**

**Corea del Sur**

**KOCCA** *(Korea Creative Content Agency)*

Es una organización gubernamental de Corea del Sur que apoya la industria de contenido creativo del país. Su misión es promover y desarrollar sectores como los videojuegos, la música, la animación, los cómics y las producciones audiovisuales, tanto en el mercado local como en el internacional. KOCCA proporciona financiación, formación, oportunidades de negocio y ayuda en la creación de redes para creadores y empresas del sector.

1. **Identificación y Apoyo a Creadores Innovadores**: KOCCA busca y apoya a creadores con ideas innovadoras, proporcionando financiación, recursos y formación para ayudarles a llevar sus proyectos al siguiente nivel.

2. **Fomento de Startups**: La agencia también aumenta los incentivos para *startups* con potencial de exportación, ayudándolas a entrar en mercados internacionales y a crecer globalmente.

3. **Sistemas de Propiedad Intelectual**: KOCCA ha establecido sistemas sólidos para proteger y gestionar la propiedad intelectual, asegurando que los creadores puedan beneficiarse de sus innovaciones y creaciones.

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



12

4. **Apoyo Integral**: Ofrecen un apoyo integral que abarca desde el desarrollo de conceptos hasta la comercialización, asegurando que cada etapa del proceso creativo esté respaldada.

5. **Enfoque en el Ecosistema**: KOCCA también se centra en los aspectos esenciales del ecosistema creativo, promoviendo la colaboración y la conexión entre diferentes sectores de la industria.

**Panamá**

**Fundación puertas abiertas (Talen Pro)**

La Fundación Puertas Abiertas, creada por Ender en 2009, es una organización dedicada a brindar apoyo a la juventud panameña. Desde su fundación, ha logrado impactar positivamente la vida de más de cuarenta mil jóvenes a través de diversos programas y proyectos.

Uno de los proyectos más destacados de la Fundación es TalenPro, que se enfoca en el desarrollo del talento juvenil. Este programa ofrece oportunidades a los jóvenes para que puedan descubrir y potenciar sus habilidades creativas y artísticas, brindándoles una plataforma para mostrar su talento y crecer tanto personal como profesionalmente.

La combinación del apoyo gubernamental, la colaboración con entidades del sector privado y el compromiso de la Fundación ha sido clave para el éxito y la expansión de TalenPro, llevando sus beneficios a escuelas y comunidades en todo el país.

**Chile**

**Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CRTIC)**

El **Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CRTIC)** es un excelente ejemplo de infraestructura compartida diseñada para apoyar a los emprendedores creativos. CRTIC es un proyecto gestionado por la Fundación para la Revolución Tecnocreativa, liderado por **Bizarro Live Entertainment** y respaldado por **CORFO (Corporación de Fomento de la Producción)**. Su objetivo es desarrollar estrategias e infraestructura especializada de vanguardia, dedicada a acercar la **I+D+i (Investigación + Desarrollo + Innovación tecnológica)** a iniciativas del sector creativo.

Algunos aspectos destacados del CRTIC incluyen:

1. **Formación y Capacitación**: CRTIC ofrece programas de formación tecno creativa para ayudar a los emprendedores a desarrollar sus habilidades y conocimientos en nuevas tecnologías.
2. **Red de Contactos**: Facilita la creación de redes entre creadores, empresas y académicos, promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas.
3. **Proyectos Innovadores**: Apoya y financia proyectos artísticos y tecnológicos que buscan impactar y diversificar la matriz productiva nacional.
4. **Certificaciones y Capacitación Avanzada**: CRTIC certifica a personas en áreas como la realidad virtual y aumentada, la creación de mundos digitales y otras tecnologías emergentes.

CRTIC es un aliado estratégico para los emprendedores creativos, proporcionando las herramientas y el entorno necesarios para que puedan llevar sus ideas a la realidad y contribuir al desarrollo de la industria creativa en Chile.

**3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA PÚBLICO Y LA LÓGICA DEL PROGRAMA**

**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.

**Principales causas**

1. **Inexistencia de políticas públicas integrales**: Aunque existen iniciativas como la Ciudad Creativa Digital, las políticas no siempre son consistentes ni abarcan todas las necesidades del sector.
2. 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 Chile o Corea del Sur 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.

3. **Desigualdad en la distribución de recursos**: Las inversiones suelen concentrarse en áreas específicas, dejando fuera a talentos emergentes o regiones menos desarrolladas. 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.

4. **Deficiente formación especializada**: Aunque hay programas educativos, no siempre están alineados con las demandas del mercado creativo y digital. 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.

5. **Dependencia de financiamiento externo**: Muchas empresas dependen de fondos internacionales, lo que puede limitar su autonomía y sostenibilidad. Los fondos de apoyo locales son itinerantes, tienen que ver con la disponibilidad de los recursos y de manera lamentable, son afectados por los vaivenes políticos de los gobiernos en turno.

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

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



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.

Según el informe de KPMG, los ejecutivos mexicanos han identificado cinco prioridades para la gestión de talento este año. Estas prioridades incluyen:

1. **Permeación de una cultura con propósito**: Alinear la cultura organizacional con un propósito claro y estratégico.
2. **Desarrollo de habilidades digitales**: Implementar la estrategia de transformación digital mediante el desarrollo de habilidades necesarias.
3. **Herramientas para la disrupción constante**: Proveer recursos tecnológicos para adaptarse a los cambios constantes.
4. **Propuesta de valor personalizada**: Adaptar la propuesta de valor para atraer y retener talento.
5. **Mejora de la experiencia de talento**: Automatizar procesos de recursos humanos y ofrecer programas de bienestar.

Además, el enfoque en el trabajo con propósito es considerado de alta prioridad por el 60% de los directivos de mayor jerarquía. La pérdida y atracción de talento se considera el mayor riesgo para los negocios en 2024.[i]

**Efectos detectados**

1. Crecimiento desigual: Algunas áreas prosperan mientras otras quedan rezagadas, lo que limita el impacto general de la industria. Las condiciones sociopolíticas actuales de nuestros principales socios comerciales sugieren la importancia de incentivar el desarrollo de las industrias creativas y digitales.

2. Fuga de talento: La falta de oportunidades locales lleva a que profesionales busquen empleo en otras regiones o países. Uno de los principales hallazgos es que las unidades económicas prefieren buscar los talentos en el exterior a instalarse en el estado y aprovechar los beneficios de emprender en la localidad.

3. Competitividad limitada: Sin un ecosistema robusto, las empresas locales enfrentan dificultades para competir en mercados globales.

4. Impacto económico restringido: Aunque la industria tiene potencial, su contribución al PIB regional no alcanza niveles óptimos.

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.

**COBERTURA GEOGRÁFICA.**

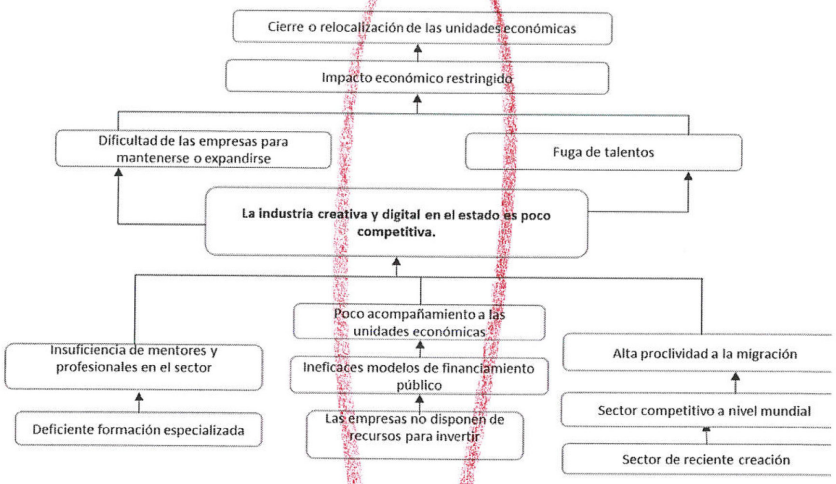
El programa está dirigido a estudiantes, egresados, emprendedores o empleados del sector creativo y digital de los 125 Municipios del estado de Jalisco, particularmente a aquellos municipios con mayor presencia de Unidades Económicas Creativas Digitales como Guadalajara y Zapopan.

Es así como el Programa de Capacitación para Industrias Creativas y Digitales busca soluciones para atender un problema específico: La industria creativa y digital en el estado es poco competitiva.

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

17

**Árbol de Problemas**




**3.2 Lógica de intervención.**

**La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, busca impulsar a estudiantes, egresados, emprendedores o empleados del sector creativo y digital 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.**

Agencia para el Desarrollo [illegible] Digital de Jalisco



**Población afectada**

| Población potencial | | Población objetivo | Porcentaje de cobertura | Notas |
|---|---|---|---|---|
| Estudiantes | 18,624 | 1,887 | 8.6% | **La población potencial de estudiantes y egresados comprende los siguientes campos de formación en los que hay diferentes nombres de programas educativos:**<br>Artes escénicas<br>Ciencias computacionales<br>Comunicación y periodismo<br>Desarrollo de hardware<br>Desarrollo de software<br>Diseño y comunicación gráfica y editorial<br>Electrónica, automatización y aplicaciones de la mecánica-eléctrica<br>Informática<br>Ingeniería industrial<br>Mercadotecnia y publicidad<br>Música<br>Planes multidisciplinarios o generales del campo de artes, tecnologías de la información, comunicación, electrónica y afines<br>Tecnología y comunicación educativa<br>Tecnologías audiovisuales para medios de comunicación<br>Telecomunicaciones<br>Otras afines |
| Egresados | 3,318 | | | |
| Emprendedores o empleados | 1000 | | | **La población potencial de emprendedores o empleados abarca aquellos sectores cuya fuerza laboral requiere creatividad y herramientas digitales, por ejemplo:**<br>Música y Artes interpretativas<br>Publicidad y Marketing<br>Diseño<br>Arquitectura<br>Software<br>Cine, Radio y Televisión<br>Editorial |

Agencia para el Desarrollo ... Digitales de Jalisco



19

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 2023-2024 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 a partir de los datos disponibles del DENUE, así como el promedio de participantes que se ha registrado en las 5 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.

**Tipos de intervención**

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

**1. Ciudad Creativa Conecta: Espacios dedicados para el intercambio de conocimientos y experiencias laborales de profesionales del sector. Realizando proyectos integrales que incluyan todos los procesos necesarios para la realización de un corto animado.**

**Capacitación para: estudiantes, egresados de carreras relacionadas con las Industria creativa y digital, así como emprendedores o empleados del sector. Lo anterior para que se actualicen sobre las nuevas tendencias y se vinculen con otros profesionales. Durante las jornadas se llevan a cabo charlas y clases maestras por parte de destacados especialistas del ecosistema.**

**2. Formación especializada para el talento humano en efectos especiales y animación. Acompañamiento y seguimiento para el desarrollo y producción de cortometrajes animados.**

**El proyecto se ejecutará mediante la participación (licitación pública) de una empresa u organización que desarrolle los contenidos. Durante el programa de capacitación y formación, se llevan a cabo charlas y clases maestras por parte de destacados profesionales del sector.**

**El proveedor asignado brindará incentivos económicos a los cortometrajes animados que cumplan con los criterios de selección.**

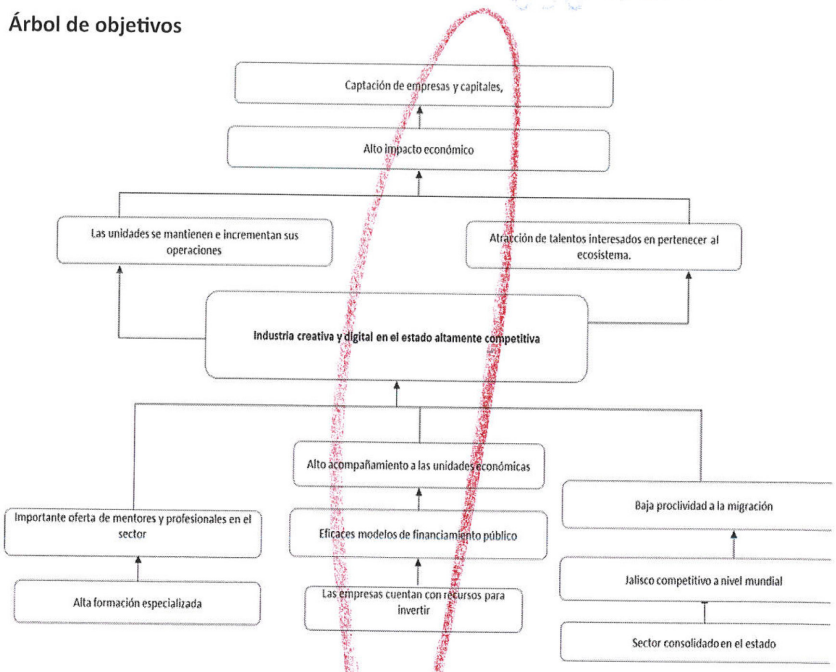
Cadena de resultados esperados de la intervención

| Insumos | Actividades | Productos | Resultados | Efectos |
|---|---|---|---|---|
| Recursos humanos y presupuestales.<br><br>Participación de la iniciativa privada. | Elaboración de anexos técnicos especializados y vinculados con la industria.<br><br>Contratación de empresa u organización especializada, para la ejecución del programa.<br><br>Capacitaciones especializadas, charlas y clases maestras.<br><br>Comprobación, evaluación y hallazgos. | Contenidos vinculados y especializados.<br><br>Actualización de emprendedores y empleados.<br><br>Fortalecimiento del ecosistema creativo digital. | Talento humano estudiante y egresado, capacitado y actualizado en el sector creativo digital.<br><br>Emprendimientos o unidades económicas desarrollando proyectos competitivos de animación digital. | Alto impacto económico.<br><br>Atracción de talento interesado en pertenecer al ecosistema. |

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

21

**Árbol de objetivos**




**Resultados esperados**

La instrumentación del programa

[i] https://www.eleconomista.com.mx/capitalhumano/5-prioridades-de-los-ejecutivos-mexicanos-para-la-gestion-de-talento-en-2024--20240121-0022.html?form=MG0AV3

(ii) Políticas públicas para una economía creativa en Jalisco y el área metropolitana de Guadalajara | región y sociedad

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco 22

**4. INFORMACIÓN BÁSICA**

| 4.1 Información general | |
|---|---|
| **Nombre Oficial del Programa** | Programa de Capacitación para Industrias Creativas |
| | Apoyo económico: |
| **Modalidades de Apoyo** | Servicios |
| **Derecho social y humano** | Derecho al Trabajo |
| **4.2 Alineación con el Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo** | |
| **Eje sectorial: Desarrollo económico** | Desarrollo y crecimiento económico. Objetivo de gobernanza Consolidar a Jalisco como líder nacional en aportación de valor económico y social, permitiendo a las personas un acceso incluyente 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. |
| **Temática:** | 3.6. Innovación, ciencia y tecnología |
| **Resultado general:** | Fomentar el desarrollo científico y tecnológico, a través de la vinculación entre la academia, industria, sociedad y Gobierno para la formación de capital humano especializado en áreas estratégicas, así como la inversión científica y tecnológica para alcanzar un desarrollo sostenible y sustentable en todas las regiones del estado |
| **Resultado específico:** | 3.6.2. Los incentivos gubernamentales como la Red de Centros de Innovación y la Plataforma Abierta de Innovación cuentan con |

| | |
|---|---|
| | mayor presupuesto para el desarrollo e impulso de proyectos de emprendimiento de base tecnológica 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** | 00927 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco |
| **Dirección o unidad operativa** | |
| 4.4 Información programática - presupuestal | |
| **Tipo de programa** | Público |
| **Presupuesto autorizado** | 592900 |
| **Clave presupuestaria** | 587900 \| 1220200927385B14154 |
| | 5000 \| 1220200927385B24154 |
| **Partida del gasto** | 4154 |
| **Clave del programa presupuestario** | 385 |

Agencia para el Desarrollo
Creativo de Jalisco y
Digitales de Jalisco



| | |
|---|---|
| **Nombre del programa presupuestario** | Programa de capacitación para industrias creativas |
| **Gastos de operación** | Monto \| Porcentaje \| Clave presupuestal<br>Uso de los gastos de operación<br>No requiere 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.**

**Objetivos específicos:**

5.2.1. Generar espacios dedicados para el intercambio de conocimientos, experiencias y nuevas tendencias.

**5.2.2. Incentivar el desarrollo de la industria del cortometraje animado.**

5.2.3. Actualizar conocimientos en áreas específicas que demanda la Industria Creativa.

5.2.4. Conformar espacios para la consolidación, diversificación y expansión de las Unidades Económicas.

5.2.5. Consolidar al Estado como referente de la Industria Creativa Digital en Latinoamérica.

26

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

**6. POBLACIÓN SOLICITANTE A ATENDER**

**6. POBLACIÓN POTENCIAL Y POBLACIÓN OBJETIVO:**

| Población potencial | | Población objetivo | Porcentaje de cobertura | Notas |
|---|---|---|---|---|
| Estudiantes | 18,624 | 1,887 | 8.6% | **La población potencial de estudiantes y egresados comprende los siguientes campos de formación en los que hay diferentes nombres de programas educativos:**<br>Artes escénicas<br>Ciencias computacionales<br>Comunicación y periodismo<br>Desarrollo de hardware<br>Desarrollo de software<br>Diseño y comunicación gráfica y editorial<br>Electrónica, automatización y aplicaciones de la mecánica-eléctrica<br>Informática<br>Ingeniería industrial<br>Mercadotecnia y publicidad<br>Música<br>Planes multidisciplinarios o generales del campo de artes, tecnologías de la información, comunicación, electrónica y afines<br>Tecnología y comunicación educativa<br>Tecnologías audiovisuales para medios de comunicación<br>Telecomunicaciones<br>Otras afines |
| Egresados | 3,318 | | | |
| Emprendedores o empleados | 1000 | | | **La población potencial de emprendedores o empleados abarca aquellos sectores cuya fuerza laboral requiere creatividad y herramientas digitales, por ejemplo:**<br>Música y Artes interpretativas<br>Publicidad y Marketing<br>Diseño<br>Arquitectura |

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

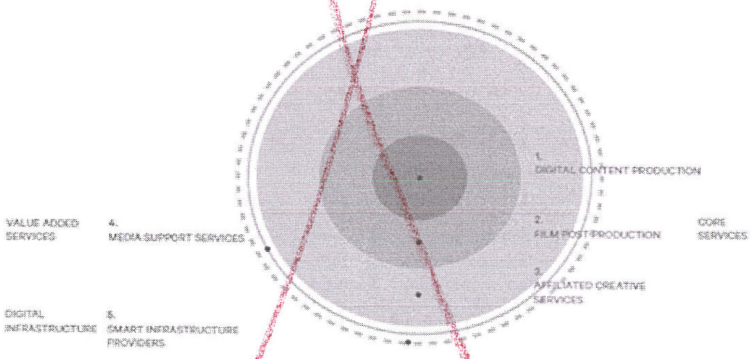
26

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Software<br>Cine, Radio y Televisión<br>Editorial |

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 2023-2024 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 a partir de los datos disponibles del DENUE, así como el promedio de participantes que se ha registrado en las 5 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.anuies.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior

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



Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



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 estudiantes, egresados, emprendedores o empleados del sector creativo y digital de los 125 Municipios del estado de Jalisco, particularmente a aquellos municipios con mayor presencia de Unidades Económicas Creativas Digitales como Guadalajara y Zapopan.

**SECCIÓN III. OPERACIÓN Y GESTIÓN**

**8. CARACTERÍSTICAS DE LOS TIPOS DE INTERVENCIÓN.**

**1) descripción de los tipos o modalidades de la intervención.**

**2) descripción de las cantidades (montos) y rangos de la intervención**

**3) la temporalidad con que se entregará la intervención**

**8.1 Características de la intervención**

**El tipo de intervención de este programa es la modalidad de servicio. Se realiza una licitación pública para que una organización o empresa con características especializadas realice el programa, desarrolle los contenidos y contrate a los**

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



28

expositores. Así mismo, desarrollan el control y registro de los participantes, generan evidencia y comprueben la ejecución de la inversión con los entregables respectivos.

De manera enunciativa, más no limitativa es a través de uno o más programas:

a. Ciudad Creativa Conecta. Consiste en participar de manera gratuita en el programa de capacitación para estudiantes, egresados, emprendedores o empleados de las industrias creativas y digitales; Lo anterior para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales y conozcan las dinámicas más recientes de la industria. Las jornadas de capacitación pueden ser virtuales, presenciales o híbridas a través de charlas y clases maestras por parte de profesionales o especialistas del sector.

b. Proyectos de cortometraje animado. Consiste en el desarrollo, producción, acompañamiento y apoyo económico para la realización de un cortometraje animado.

De manera enunciativa más no limitativa, se recibirán proyectos de cortometraje animado. El proveedor adjudicado dará acompañamiento y seguimiento a los proyectos visuales recibidos para de esa manera consolidar la conclusión del proceso de desarrollo. También se brindarán incentivos económicos para esos efectos.

El proveedor adjudicado deberá:

- Realizar consultorías creativas para consolidar guiones, escaletas y estructuras narrativas.
- Brindar asesoría técnica y logística, que abarque preproducción, producción y postproducción.
- Coordinar sesiones de revisión editorial y visual para fortalecer aspectos estéticos y discursivos.
- Facilitar la conexión con redes de distribución y exhibición, tanto locales como virtuales.

**8.2 Montos y rangos.**

El programa es gratuito para participar en jornadas de capacitación o formación, no hay rangos ni límite de participación en los programas que tengan invitación, siempre y cuando se cumplan los requisitos. El monto total del programa será licitado para que una organización o empresa, ejecute la totalidad del presupuesto del programa.

29

**8.3 Temporalidad**

**El programa de capacitación para industrias creativas, tendrá vigencia a lo largo de todo el ejercicio fiscal 2025. No hay límite de participación en los programas que tengan invitación, siempre y cuando se cumplan con los requisitos. La invitación especificará las fechas y duración del programa.**

**9. PROCESO DE OPERACIÓN O INSTRUMENTACIÓN**

El proceso que sigue este programa es el siguiente:

1.**Planeación y licitación:**

La Dirección de Fideicomisos y Planeación es el área encargada de determinar los requisitos, objetivos, calendarios, responsables, entre otros, de estos lineamientos de operación. Una vez autorizados y publicados los presentes lineamientos, se procede a la licitación respectiva.

2.**Difusión:**

La (s) invitaciones(s) del (os) programa se difundirán en el portal web https://ciudadcreativadigital.mx/ así como en las redes sociales como Twitter (X) @ccdjalisco y Facebook @ccdjalisco con las características específicas del programa.

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

**Modalidad A: Una vez publicada la invitación a la capacitación (clases magistrales, charlas especializadas), se desarrollará una plataforma de registro en *Google Forms* para que los interesados se registren.**

**Modalidad B: Una vez publicada la convocatoria, las empresas u organizaciones interesadas se registrarán y realizarán la presentación de sus proyectos de cortometraje animado. Lo anterior se llevará a cabo en la plataforma que para tales efectos desarrollará el proveedor.**

4.**Selección de participantes del programa.**

**Modalidad A: Podrán participar todos los interesados hasta el cupo máximo propuesto por el proveedor y el indicado en las instalaciones de Ciudad Creativa Digital**

**Modalidad B: Podrán participar todas las empresas u organizaciones que presenten un proyecto de cortometraje animado.**

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



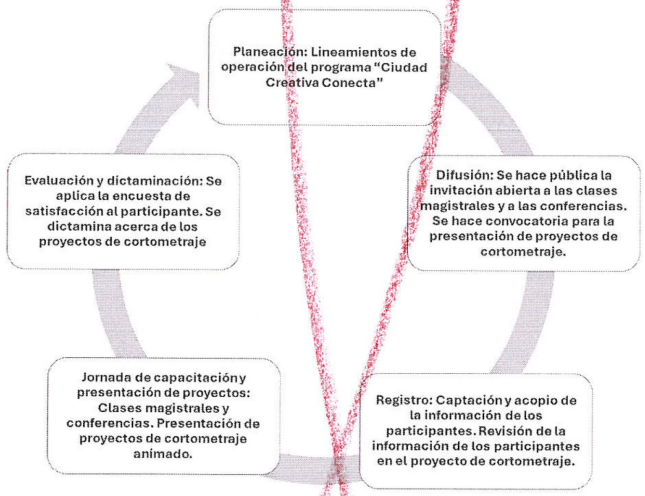
5.**Jornada de capacitación o formación.**

**Modalidad A: Una vez publicada la invitación a la capacitación (clases magistrales, charlas especializadas), se desarrollará una plataforma de registro en *Google Forms* para que los interesados se registren.**

6.**Evaluación a participantes del programa seleccionados.**

**Modalidad A: La Agencia hará encuestas de satisfacción a determinado número de personas participantes en las jornadas de capacitación.**

**Modalidad B: La Agencia hará encuestas de satisfacción a determinado número de empresas participantes en el proyecto de cortometraje animado.**




**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 invitación, redes sociales y página oficial de Ciudad Creativa Digital.

- Gestionará y revisará la documentación recibida correspondiente al programa, así mismo.

- Llevará el listado de personas registradas y su modalidad de participación, eventos, etc.

La Dirección General, a través del área que designe:

- Diseñará los instrumentos de medición y conteo de los participantes.

- Desarrollará la metodología, así como los cuestionarios de Evaluación, 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 LOP de los siguientes aspectos:

- Objetivo general del programa

- Población objetivo

- Características de la intervención

- Evidencias y hallazgos

**10. 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. Debidamente firmado por el funcionario público facultado de la Agencia

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

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



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 estos lineamientos, 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:

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



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 los presentes lineamientos 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 LOP 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.

**10.1 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) Servicio de asistencia técnica para el desarrollo y la implementación de un programa de capacitación y formación para actores involucrados en la industria creativa digital.**

**b) Así mismo, para el acompañamiento y asesoría en el desarrollo, producción y presentación de cortometrajes animados.**

Agencia para el Desarrollo de las Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



34

**Mismo que se llevará a cabo mediante el procedimiento de licitación. En caso de existir otros procesos de adquisiciones de bienes o contratación de servicios, deberán aplicarse las disposiciones y normatividad vigente.**

**10.2 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 listado final de los participantes, 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 **2025** , y la comprobación del gasto del recurso utilizado 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 registro de participantes, 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, debidamente firmado por el funcionario público facultado de la Agencia. La dependencia 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 participantes se comprometen a ejercer los recursos públicos descritos, observando un estricto apego a los lineamientos 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.

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco

35

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

### 11. INDICADORES DE RESULTADOS Y VALOR PÚBLICO

**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Nivel | Resumen Narrativo | Nombre del indicador | Fórmula |
|---|---|---|---|
| Fin | 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 en el Índice de Competitividad Estatal del IMCO | Para llevar a cabo el cálculo, se toman como base las calificaciones obtenidas en cada indicador agrupadas por subíndice y se toma como variable dependiente el promedio simple de las variables de inversión y talento. |
| Propósito | 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 concurrentes a la inversión estatal en investigación, desarrollo tecnológico e innovación (I+d+i) | Se consideran cada una de las aportaciones adicionales por los sectores de la academia, productivo y otros fondos de gobierno (estatales y federales), así como inversión adicional aportada por terceros (Ejem. Recursos aportados por las empresas por cada empleo generado) |
| Componente | B1-Capacitación para el desarrollo y atracción de talento en la industria creativa digital ejecutada | Porcentaje de avance en la ejecución del programa de capacitación para el desarrollo y atracción de talento | (Número de etapas del programa ejecutadas ( Realizado)/ Total de etapas del programa programados (Programado))*100 |
| Actividad | B1-01-Elaboración del diseño del programa y su documento normativo | Porcentaje de avance en el proceso de licitación del programa de Capacitación para el desarrollo y atracción de talento | (Total de etapas de diseño del programa concluidas(Realizado)/Total de etapas de diseño del programa planeadas(Programado))*100 |
| Actividad | B1-02-Publicación de la Convocatoria e Incorporación de los sujetos de apoyo al programa de capacitación | Porcentaje de avance en la implementación del programa de Capacitación para el desarrollo y atracción de talento | (Etapas de la ejecución del programa(Realizado)/Etapas de la ejecución del programa(Programado))*100 |

36

**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Indicador | | | |
|---|---|---|---|
| **Fuente de información** | **Frecuencia** | **Meta (valor)** | **Unidad de medida (meta valor)** |
| IMCO. Índice de Competitividad Estatal, 2021. | Bienal | 4.00 | Posición |
| Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco, Gobierno de Jalisco, cifras preliminares diciembre del 2021. | Mensual | 109.00 | Millones de pesos |
| Documentos que evidencian las etapas del programa y que las genera la Coordinación General de Proyectos de la ADICDEJ: 1.Anexo técnico 2.Reglas de operación 3. Convocatoria, y 4. Padrón de beneficiarios del programa. | Trimestral | 100.00 | Porcentaje |
| Anexo técnico para buscar proveedor que ejecute el programa que genera la Coordinación General de Proyectos y las reglas de operación publicadas en el periódico oficial El Estado de Jalisco | Semestral | 2.00 | Etapa |
| Documento de Convocatoria que genera la Coordinación General de Proyectos publicado en página oficial de Ciudad Creativa Digital y padrón de beneficiarios del programa que genera la empresa que ejecuta el programa publicado. | Semestral | 2.00 | Etapa |

Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Medios de verificación | Supuestos |
|---|---|
| En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIDE Jalisco), para consulta abierta en https://seplan.app.jalisco.gob.mx/mide | En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalisco (MIDE Jalisco), para consulta abierta en https://seplan.app.jalisco.gob.mx/mide |
| En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalsico (MIDE Jalsico), para consulta abierta en https://seplan.app.jalisco.gob.mx/mide | En el Sistema de Monitoreo de Indicadores del Desarrollo de Jalsico (MIDE Jalsico), para consulta abierta en https://seplan.app.jalisco.gob.mx/mide |
| Portal de Transparencia de la Agencia https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Las etapas del programa se desarrollan sin contratiempos y con las características necesarias para desarrollar y atraer talento en Jalisco |
| Portal de Transparencia de la ADICDEJ https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Se diseña documento técnico con las características del programa de capacitación y se elabora documento normativo que permita ejecutar un programa para desarrollo y atracción de talento |
| Portal de Transparencia de la ADICDEJ https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Se difunde la Convocatoria del programa de capacitación y existen interesados en participar en el programa de capacitación, se registran y cumplen con los requisitos. |

**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Nivel | Resumen Narrativo | Nombre del indicador | Fórmula |
|---|---|---|---|
| Componente | B2-Acciones de difusión y capacitación que brindan la Unidad de Igualdad de Género y Comité de Ética al personal de la ADICDEJ y FCCD realizadas | Porcentaje de acciones de difusión y capacitación que brindan la Unidad de Igualdad de la ADICDEJ y Comité de Ética que incorporan perspectiva de género y ética en su hacer institucional | (Número de acciones de difusión y capacitación que consideran la Igualdad de Género y Comité de Ética (Realizado) / Número de acciones de difusión y capacitación que consideran la Igualdad de Género y Comité de Ética (Programado))*100 |
| Actividad | B2-01- Difusión de los Planes Anuales de Trabajo de la Unidad de Igualdad de Género y del Comité de Ética | Porcentaje de avance en la incorporación de la perspectiva de género y de ética en el quehacer institucional | (Acciones de incorporación de perspectiva de género y ética(Realizado)/Acciones de incorporación de perspectiva de género y ética(Programado))*100 |
| Actividad | B2-02-Capacitación al personal que conforma la Unidad de Igualdad de Género y el Comité de Ética de la ADICDEJ y del FCCD | Porcentaje de personal que recibe capacitación de la Unidad de Igualdad de Género y del Comité de Ética | (Personas capacitadas en Igualdad de Género y Ética(Realizado)/Personas capacitadas en Igualdad de Género y Ética(Programado))*100 |

**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Indicador | | | |
|---|---|---|---|
| Fuente de información | Frecuencia | Meta (valor) | Unidad de medida (meta valor) |
| Acta de sesiones de la Unidad de Género y del Comité de Ética de la ADICDEJ y FCCD, respectivamente, que genera la Dirección Jurídica de la Agencia con las acciones a realizar | Trimestral | 100.00 | Porcentaje |
| Planes de trabajo de la Unidad de Igualdad de Género y del Comité de Ética que genera la Dirección Jurídica de la ADICDEJ | Semestral | 100.00 | Porcentaje |
| Lista que genera la persona representante de la Unidad de Igualdad de Género y del Comité de Ética del personal de la ADICDEJ y del FCCD capacitado en perspectiva de género y ética | Trimestral | 100.00 | Porcentaje |

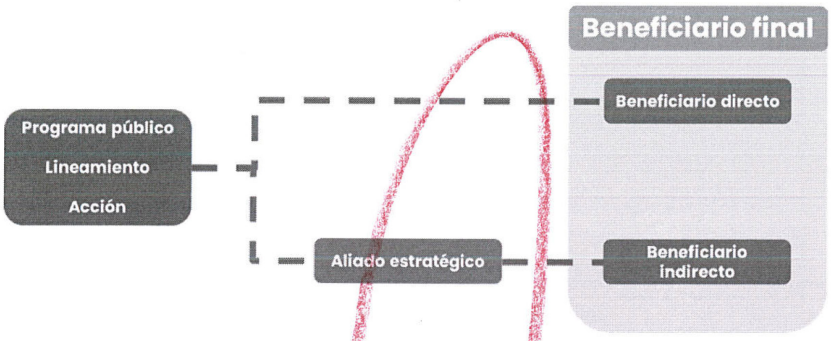
**Unidad Presupuestal:** 12 Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología
**Unidad Responsable:** 202 Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco
**Programa Presupuestario:** 385 Programa de capacitación para industrias creativas

| Medios de verificación | Supuestos |
|---|---|
| Portal de Transparencia de la ADICDEJ y del FCCD https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Existen capacitaciones en perspectiva de género y de ética para el personal de la ADICDEJ y del FCCD que permitan incorporarla al quehacer institucional |
| Portal de Transparencia de la Agencia y del FCCD https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Existen programas y actividades en la ADICDEJ y el FCCD , que permitan a la Unidad de Igualdad de Género y al Comité de Ética institucionalizar su plan de trabajo |
| Portal de Transparencia de la ADICDEJ y del FCCD https://transparencia.jalisco.gob.mx/informacion_fundamental/6 | Existen programas de trabajo y capacitaciones de la Secretaría de Igualdad Sustantiva entre Mujeres y Hombres y del Comité de Ética |

## 12. SEGUIMIENTO O MONITOREO

El seguimiento y avance de los indicadores de este programa estará a cargo de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales (ADICD), quien deberá reportar de manera mensual durante los primeros 10 días naturales, los avances de los participantes finales aprobados en sus respectivos comités a la Dirección de Planeación, Evaluación y Seguimiento de la Coordinación General de Crecimiento y Desarrollo Económico, de conformidad con el artículo 22, numeral 1, fracciones VI y VIII de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Estado de Jalisco y sus municipios, así como a los artículos 11 y 14 del Reglamento Interno de la Coordinación General Estratégica de Crecimiento y Desarrollo Económico.

Se entenderá como **receptor final** a todo **ente productivo** físicas y morales con actividad empresarial (Empresa, negocio, institución, asociación, cámara, etc.) y **talento** (individuo, persona, emprendedor, docente, estudiante, etc.) que reciben el beneficio de un apoyo de manera **directa** o a través de un aliado estratégico (**indirecto**), ya sea económico, en especie, o una combinación de las anteriores, como refiere el siguiente diagrama:




Para tal efecto, la Secretaría deberá asegurarse de solicitar la información necesaria de los solicitantes directos y aliados estratégicos **desde el registro del proyecto** (Reactivos de entrada). Para los participantes indirectos, será responsabilidad del aliado estratégico, recabar dicha información de sus beneficiarios finales (indirectos). El reporte tendrá al menos las siguientes variables:

Para tal efecto, la Secretaría deberá asegurarse de solicitar la información necesaria de los solicitantes directos y aliados estratégicos **desde el registro del proyecto** (Reactivos de entrada). Para los participantes indirectos, será responsabilidad del aliado estratégico, recabar dicha información de sus beneficiarios finales (indirectos). El reporte tendrá al menos las siguientes variables.

**A. Reactivos para entes productivos:**

**a. Identificación**

i. Identificador único o folio
ii. Tipo de participante (Directo, aliado, indirecto)
iii. Nombre o razón social
iv. RFC
v. Actividad económica SCIAN 2023
vi. Total de trabajadores

41

vii. Género (Sólo personas físicas)
viii. Calle y número
ix. Municipio
x. Nombre y apellidos de contacto
xi. Teléfono de contacto
xii. Correo electrónico de contacto
xiii. CURP representante legal
xiv. Nombre y apellidos del representante legal
xv. Teléfono del representante legal
xvi. Correo electrónico del representante legal
xvii. Entre otras variables que se consideren necesarias

**b. Resultado**

i. Fecha de aprobación del apoyo
ii. Tipo de recurso (Monetario / especie)
iii. Valor monetario del apoyo
iv. Programa público
v. Política pública
vi. Línea estratégica
vii. Convocatoria (si aplica)
viii. Modalidad (Si aplica)
ix. Rubro (Si aplica)
x. Destino (Si aplica)
xi. Nombre del proyecto (Si aplica)
xii. Entre otras variables que se consideren necesarias

Agencia para el Desarrollo ... de Jalisco



**c. Reactivos de Impacto**

i. Reactivos de expectativa de empleo
ii. Reactivos de expectativa de ventas
iii. Reactivos de expectativa de valor de producción
iv. Reactivos de expectativas de valor de exportaciones
v. Reactivos de expectativas de valor de costos
vi. Entre otras variables que se consideren necesarias

B. **B. Reactivos para talento**

**a. Identificación**

i. Identificador único
ii. Tipo de participante
iii. Identificador del aliado estratégico (Si aplica)
iv. CURP
v. Perfil del talento
vi. Nombre y apellidos
vii. Teléfono de contacto
viii. Correo de contacto
ix. Entre otras variables que se consideren necesarias

**b. Resultado**

i. Fecha de aprobación
ii. Tipo de recurso
iii. Valor monetario del apoyo
iv. Tipo de apoyo recibido
v. Convocatoria (Si aplica)

Agencia para el Desarrollo 43
de Iniciativas y
Gobierno de Jalisco

43

vi. Modalidad (Si aplica)

vii. Rubro (Si aplica)

viii. Destino (Si aplica)

ix. Nombre del proyecto, curso o similar

x. Área de conocimiento del proyecto

xi. Entre otras variables que se consideren necesarias

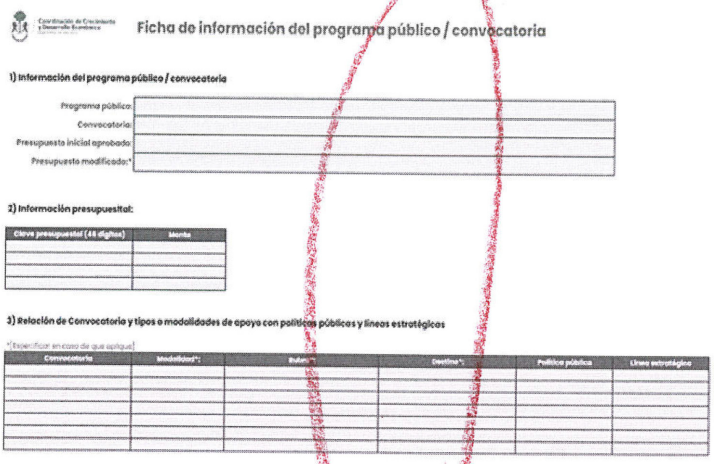
**c. Reactivos de Impacto**

i. Reactivo de expectativa de empleo

ii. Entre otras variables que se consideren necesarias

Este seguimiento corresponde al monitoreo interno de los programas de las Secretarías pertenecientes a la Coordinación General Estratégica de Crecimiento y Desarrollo Económico. La información deberá ser reportada por la Secretaría responsable mediante el formato de captura "F01-2025-Beneficiarios" el cual será enviada por correo por parte de la dirección de Planeación, Evaluación y Seguimiento de la Coordinación de Gabinete Económico a la respectiva área de planeación o similar responsable. Para el detalle de los reactivos, consultar el anexo técnico "Reactivos 2025".

**Formato F01**



Ficha de información del programa público / convocatoria

1) Información del programa público / convocatoria

| | |
|---|---|
| Programa público: | |
| Convocatoria: | |
| Presupuesto inicial aprobado | |
| Presupuesto modificado:* | |

2) Información presupuestal:

| Clave presupuestal (48 dígitos) | Monto |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

3) Relación de Convocatoria y tipos o modalidades de apoyo con políticas públicas y líneas estratégicas

*(Especificar en caso de que aplique)

| Convocatoria | Modalidad*: | Rubro*: | Destino*: | Política pública | Línea estratégica |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

**13. EVALUACIÓN**

La Dirección de Planeación de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales, en conjunto con la Dirección o Unidad Operativa del Programa, serán responsables de elaborar el informe de valoración del programa, el cual deberá entregarse a la Dirección de Planeación, Evaluación y Seguimiento de la Coordinación General de Crecimiento y Desarrollo Económico. Dicho informe incluirá al menos los siguientes apartados:

1. Introducción.
2. Descripción del problema público y lógica de intervención.
3. Descripción de las áreas participantes en la ejecución del programa.
4. Resultados del programa.
5. Acciones de evaluación llevadas a cabo durante el ejercicio del programa.
6. Conclusiones y agenda de mejora.

El reporte deberá ser entregado por la Agencia a la Coordinación General de Crecimiento y Desarrollo Económico a más tardar el 05 de diciembre de 2025.

**SECCIÓN V. TRANSPARENCIA Y RENDICIÓN DE CUENTAS**

**14. TRANSPARENCIA Y DIFUSIÓN**

Los presentes lineamientos 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 de Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, y podrán presentarse de manera electrónica a través de la Plataforma Nacional de Transparencia, 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 invitación 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 participantes, 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 participantes 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

**15. LISTADO DE SOLICITANTES ATENDIDOS**

Listado de solicitantes atendidos.

Para el control, comprobación y seguimiento a los participantes atendidos, se utilizará el formato provisto por la Coordinación de Crecimiento y Desarrollo Económico del Gobierno de Jalisco. (se incluye en el apartado "anexos" de los presentes lineamientos)

**SECCIÓN VI. OTROS**

**16. ANEXOS**

47

**TRANSITORIOS**

**Primero.** Los presentes lineamientos entrarán en vigor a partir del día de su publicación en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco".

**Segundo.** Se dejan sin efectos los lineamientos del Programa de Capacitación para Industrias Creativas" Ejercicio 2025, publicados el día 08 de abril del 2025 en el Periódico Oficial "El Estado de Jalisco", TOMO CDXIII, número 17, Sección III.

**El que suscribe, Alfredo Aceves Fernández, en mi carácter de Director General y Secretario Técnico de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, con fundamento en lo establecido por los artículos 23, numeral 1, fracción XVII de la Ley de Entidades Paraestatales del Estado de Jalisco; y 8 fracción II de la Ley Orgánica de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco, hago constar y**

**----------CERTIFICO----------**

**--Que las modificaciones realizadas a los lineamientos del "Programa de Capacitación para Industrias Creativas" Ejercicio 2025, fueron aprobadas en la Sesión Extraordinaria 09/2025 de la Junta de Gobierno de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco celebrada el 30 de julio de 2025, bajo el ACUERDO 02/S.E./09/2025. ----------**

**--Se extiende la presente certificación para los fines legales conducentes.**

**--En la ciudad de Guadalajara, Jalisco, a 15 de agosto de 2025 ----------**

**CONSTE.**



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 | $119.00 |
| 2. Edición especial | $224.00 |

**Publicaciones**

| | |
|---|---|
| 1. Balances, estados financieros y demás publicaciones especiales, por cada página | $1,400.00 |
| 2. Fracción 1/2 página en letra normal | $ 900.00 |
| 3. Mínima fracción de 1/4 de página en letra normal | $ 600.00 |

**Tarifas válidas desde el día 1 de enero al 31 de diciembre de 2025**
**Estas tarifas varían de acuerdo a la Ley de Ingresos del Estado de Jalisco**

**A t e n t a m e n t e**

**Punto de Venta y Contratación**
Av. Prolongación Alcalde 1855, planta baja, Edificio Archivos Generales, esquina Chihuahua
Teléfono 3819 2476, Extensiones 47306 y 47307
periodicooficial.jalisco.gob.mx

EL ESTADO DE JALISCO
PERIÓDICO OFICIAL

# S U M A R I O

JUEVES 21 DE AGOSTO DE 2025
NÚMERO 25 . SECCIÓN V
TOMO CDXIV

**LINEAMIENTOS** de la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco al "Programa de Capacitación para Industrias Creativas", ejercicio 2025. **Pág. 3**

JALISCO
GOBIERNO DEL ESTADO

periodicooficial.jalisco.gob.mx