

Compás Creativo

Prototipado de mapas de economías creativas

Agentes Digitales

Directorio Comercial y Estadístico de Servicios Creativos Digitales



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



CENTRO
DECULTURA
DIGITAL

Equipos y Programas Estatales de Economía Creativa en México

Grupo Piloto 2020

Hidalgo
Ciudad de México
Jalisco
Yucatán
Nuevo León

centroculturadigital.mx/compas-creativo

Presentación

Compás Creativo es la plataforma del Centro de Cultura Digital (CCD) que tiene como fin desarrollar prototipos de mapas de economía creativa en México.

En 2020, **Compás Creativo** integra el proyecto **Agentes Digitales** y articula un Grupo Piloto conformado por los equipos a cargo de los programas de economía creativa de las Secretarías y/o Consejos de Cultura de los Estados de Jalisco, Yucatán, Hidalgo, Ciudad de México y Nuevo León. Juntxs, prototipamos e implementamos un Directorio Comercial y Estadístico de Servicios Creativos Digitales en cuatro sectores estratégicos de las Industrias Culturales y Creativas (ICC): Audiovisual, Videojuegos, Música y Diseño.

Compás Creativo y **Agentes Digitales** forman parte de la iniciativa “México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible” de la Secretaría de Cultura; la cual busca generar espacios para la convergencia de ideas y saberes relacionados a temas estructurales de las economías culturales y creativas, con el fin de trazar líneas de política pública en la materia.

El Directorio de Agentes Digitales se co-diseña a través de metodologías participativas, detonando procesos de innovación pública y sumando esfuerzos institucionales encaminados a la consolidación del ecosistema y al fortalecimiento y desarrollo de las ICC en México.

En este portafolio presentamos a los equipos y programas de economía creativa del Centro de Cultura Digital (CCD), de la Dirección General de Asuntos Internacionales (DGAI) y de los Estados de Jalisco, Yucatán, Hidalgo, Ciudad de México y Nuevo León, partícipes del **Grupo Piloto de Agentes Digitales**.

Centro de Cultura Digital (CCD)

Secretaría de Cultura Federal
Economía Creativa Digital
Compás Creativo
Año de Inicio 2017

Equipo



Mariana Delgado

Directora del Centro de
Cultura Digital

Formación: Antropología, Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa (UAM-I).

Áreas de trabajo: Investigación, gestión y producción de proyectos de arte, cultura, ciencia y tecnología para organizaciones privadas y públicas. Innovación, participación y comunicación.

Intereses personales: Literatura, ensayos teóricos, estudios urbanos, temas de medioambiente, cocina, plantas y animales.



Zabel Revuelta Pineda

Coordinadora de Proyectos
Estratégicos

Formación: Ciencia Política, Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM); Políticas Públicas, Singapore Management University (SMU).

Áreas de trabajo: Diseño y gestión de proyectos, innovación pública y cultural, políticas públicas, datos y economías creativas.

Intereses personales: Ciudades, literatura, arte, filosofía, estudios de género y políticas medioambientales.



Inés Aceves

Coordinadora de Programación

Formación: Licenciatura en Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); Maestría en Gestión Cultural, Universitat Internacional de Catalunya (UIC).

Áreas de trabajo: Coordinación, gestión y producción de proyectos culturales, programación y logística.

Intereses personales: Gestión cultural, liderazgo cultural, economía creativa, turismo, proyectos audiovisuales y logística.



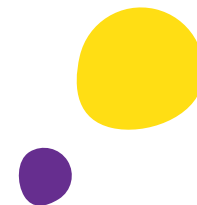
Mariana Chávez Berrón

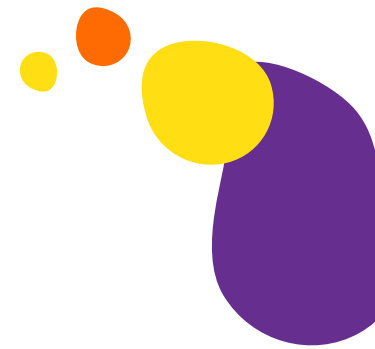
Coordinadora de Tecnologías Sociales

Formación: Licenciatura en Artes Visuales; Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ).

Áreas de trabajo: Gestión de proyectos de arte y diseño e investigación.

Intereses personales: Libro-arte, publicaciones independientes, memoria colectiva, políticas públicas, fenómenos fronterizos y economía solidaria.





Dirección General de Asuntos Internacionales (DGAI)

Secretaría de Cultura Federal
Economías Culturales y Creativas
México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible
Año de Inicio 2019

Equipo



Marcela Flores Méndez

Coordinadora de México Creativo

Formación: Teatro, Foro de teatro contemporáneo, Escenotecnia, Institut de Teatre de Barcelona.

Áreas de trabajo: Centro Multimedia, Compañía Nacional de Teatro, Lagartijas tiradas al sol, Mapa Teatro, Conejoblanco Galería de libro, Centro de Cultura Digital, Laboratorio de Tecnologías El Rule y Pequeños Misterios.

Intereses personales: Manifestaciones culturales, artísticas y tecnológicas, movimientos culturales, mediación y gestión cultural, realidad y ficción, magia, vida-naturaleza, crianza y cuidados.



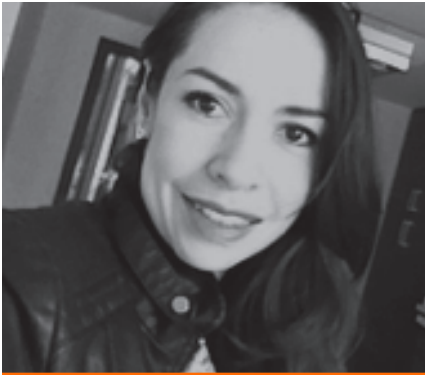
Maite Málaga Iguñiz

Diseño, evaluación y seguimiento de México Creativo

Formación: Doctorado en Historia del Arte; Maestría en Estudios de Performance; Diplomado en políticas culturales y gestión cultural (OEI-UAM); Licenciada en Historia.

Áreas de trabajo: Laboratorio de Tecnologías El Rule, Fundación Televisa, Casa Ernesto Meneses-Ibero, y ILCE.

Intereses personales: Arte contemporáneo, restauración arquitectónica, coreografía de la movilización social en el espacio público, novelas policiales de autoras mujeres, cuidados y crianza, alimentación consciente e impacto ambiental.



María del Sol
Pérez Vallín

Enlace de Difusión Cultural

Formación: Gestión Cultural; Edición y Producción de audio; Medios de comunicación; Sistemas de Calidad.

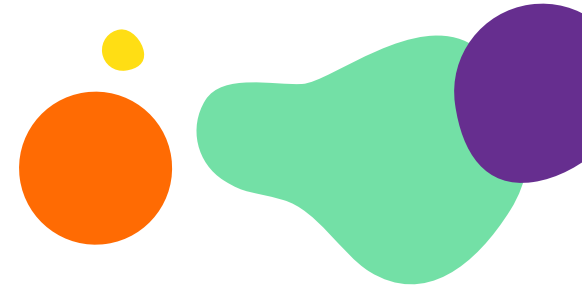
Áreas de trabajo: Festival Internacional de Cine de Guadalajara (FIC), Red Radio Universidad de Guadalajara (RadioUdeG), Sistema Jalisciense de Radio y Televisión (SJRTV), y Red de Radiodifusoras y Televisoras Educativa y Culturales de México (LaRed).

Intereses personales: Gestión cultural, radiodifusión pública, producción de audio, música-Conciertos y animales de compañía.

Hidalgo

Secretaría de Cultura
Subsecretaría de Innovación y Emprendimiento Cultural
Año de Inicio 2019

Equipo



Leyza Fernández Vega

Subsecretaria
de Innovación y
Emprendimiento Cultural

Formación: Doctora en Gestión Pedagógica Estratégica, Universidad Humanista de Hidalgo (UHH); Maestra en Gestión Pública Aplicada y Prospectiva Estratégica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). Certificación como Consultora en Design Thinking, International Council of Societies of Industrial Design (ICSID); Maestra en Administración Pública, Universidad La Salle (ULSA); Especialista en TIC aplicadas a la Administración Pública, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH); Licenciada en Derecho, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH).

Áreas de trabajo: Procuración de justicia, educación, innovación gubernamental, gobierno digital, desarrollo económico, administración pública, investigación y docencia.

Intereses personales: Investigación aplicada, políticas públicas, literatura, y viajes.



Kevin Wedell Reyes

Director General
de Innovación y
Emprendimiento Cultural

Formación: Comunicación; E-learning; Design Thinking; Educación.

Áreas de trabajo: Diseño, innovación y emprendimiento

Intereses personales: Educación, hacking, e-commerce, filosofía, software libre, y música.



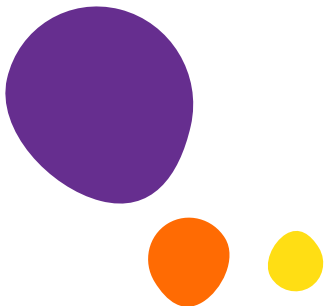
Prentice René Escamilla

Coordinador de
Proyectos Estratégicos y
Emprendimiento Cultural

Formación: Licenciado en Comercio Internacional, Universidad Iberoamericana Puebla; Certificación como Consultor en Design Thinking, International Council of Societies of Industrial Design (ICSID).

Áreas de trabajo: Turismo internacional, desarrollo económico, innovación empresarial, emprendimiento cultural, y gestión pública.

Intereses personales: Políticas públicas, política, viajes, y deportes.



[Secretaría de Cultura de Hidalgo](#)

[Directorio de empresas culturales y Creativas y/o Directorio de Prestadores de Servicios Artísticos y Culturales](#)

[Red de emprendedores creativos](#)



Misión

“Hidalgo es Creativo” fomenta el emprendimiento creativo, promueve el desarrollo de empresas que producen, reproducen, promocionan, distribuyen o comercializan bienes, servicios y actividades de naturaleza cultural, artística o relacionada con el patrimonio cultural del Estado de Hidalgo, mediante procesos de formación profesional y acompañamiento empresarial dirigido a agentes culturales, artistas y creativos.

Comunidad objetivo

- Artistas
- Compañías artísticas
- Gestorxs
- Productorxs
- Artesanxs
- Creativxs digitales
- Emprendedorxs creativos
- Programadorxs y desarrolladorxs
- Estrategas de comunicación y medios digitales
- Estudiantxs
- Funcionarixs
- + Presidentes de las Cámaras Empresariales, Sistema Estatal de Educación Media, Media Superior y Superior del Estado.

Líneas de Acción

- Creación, fortalecimiento y promoción de alianzas y redes
- Recopilación, análisis e intercambio de información y de datos
- Creación de marcos regulatorios y legislativos
- Acciones de visibilización y promoción del sector
- Foros y eventos de economía creativa
- Organización de mercados de industrias creativas
- Fortalecimiento de capacidades y competencias

- Promoción de capacitaciones y actividades de formación
- Aceleradora o incubación de negocios
- Financiamiento de proyectos
- Asistencia técnica y asesoramiento de gestión
- Promoción de las lenguas y expresiones artísticas indígenas
- + Programa de Internacionalización - intercambios académicos en torno al fortalecimiento del Emprendimiento y Economía Creativa.

Iniciativa principal

#HIDALGOesCreativo: Estrategia de Fomento al Emprendimiento Creativo.

Objetivo

Impulsar el desarrollo de habilidades con acciones de emprendimiento incluyentes dirigidas a toda la población con énfasis en artistas y creativos para fomentar una mayor apropiación, entendimiento, producción y circulación de bienes y servicios culturales, a través de las industrias culturales y creativas en la entidad.

Entregables

1. Programa permanente de profesionalización.
 - a. Desarrollo de habilidades empresariales, 200 creativos profesionalizados.
 - b. Diplomado con reconocimiento de la Secretaría de Educación Pública (SEP) del Estado de Hidalgo para Formación académica a través de la Universidad Digital del Estado de Hidalgo (UNIDEH).
 - c. Programa de intercambio académico.
2. Preservación, investigación y difusión de la cultura a partir del modelo de economía creativa.
 - a. 60 proyectos de negocio enfocados al desarrollo de bienes, productos y servicios culturales.
 - b. 26 Iniciativas de emprendimiento/ planes de negocio.
3. Inclusión y participación social.
 - a. 1 Red de Emprendedores Creativos. Directorio de Empresas Culturales y Creativas / Directorio de Prestadores de Servicios Artísticos y Culturales
 - b. 1 Estudio de investigación sobre necesidades de capacitación en industrias creativas dirigida a jóvenes universitarios de 18 Instituciones públicas (ya desarrollado con la participación de artistas, creativos y agentes culturales).
 - c. 1 Programa de Emprendimiento Universitario.

4. Coordinación Sectorial.

- a. Articulación para atender a 22 empresas creativas a través de la Secretaría de Desarrollo Económico (SEDECO) y el Instituto Hidalguense de Competitividad Empresarial.
- b. Red de Emprendedores Universitarios.
- c. 1 Red de Mentores Universitarios con 200 mentores de 21 instituciones de Educación Superior, en donde participan: Universidades Politécnicas y Tecnológicas, Escuelas Normales y Subsistemas de Educación Media Superior.

Socios / Alianzas

- Secretaría de Desarrollo Económico (SEDECO); Instituto Hidalguense de Competitividad Empresarial; Secretaría de Educación Pública (SEP) del Estado de Hidalgo; Consejo Coordinador Empresarial del Estado de Hidalgo; Instituto Hidalguense de la Juventud; Policía Cibernética; Colegios de Profesionistas; Red de Incubadoras en el Estado de Hidalgo; British Council; y Francia a través de la Agencia Mexicana de Cooperación Internacional para el Desarrollo.

Beneficiarios principales

- Personas
- Asociaciones
- Empresas
- + Gobiernos Municipales

Subsectores de las ICC beneficiados

- Audiovisual
- Música
- Diseño
- Artesanías
- Editorial
- Publicidad y marketing
- Artes interpretativas / escénicas
- Software

Espacios de encuentro e interacción con la comunidad objetivo

- Programas de formación
- Foros y conferencias
- Mercados de industrias creativas
- Mesas de trabajo
- Focus groups
- Redes sociales
- Buzón virtual
- Plataforma
- + Programas de Divulgación

Áreas de innovación institucional

Uso de herramientas digitales, metodologías design thinking, Lean StartUp, laboratorios de ideación y hub de innovación para prototipado.

Alineación con ODS

- 8 - Trabajo decente y crecimiento económico
- 9 - Industria, innovación e infraestructura
- 11 - Ciudades y comunidades sostenibles
- 12 - Producción y consumo responsables
- 17 - Alianzas para lograr los objetivos

Aprendizajes

En su primera versión, la iniciativa se realizó “desde el escritorio”, sin consultar al sector. Como solución, se creó la Red de Emprendimiento Creativo y la Red Estatal de Mentores como puntos de encuentro, acercamiento, sensibilización y apropiación de las necesidades del sector, construimos con ellos y para ellos. Co-laboratorio permanente de interacción.



Ciudad de México

Secretaría de Cultura
Imaginación en Movimiento, Programa de Empresas y
Emprendimientos Culturales

Año de Inicio 2008

Equipo



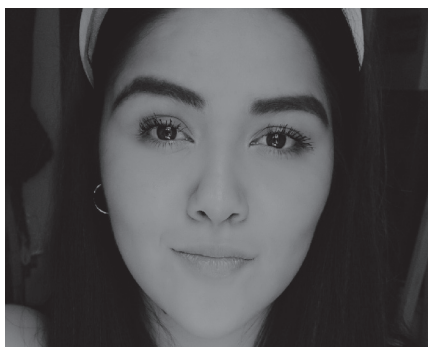
Marcela Jiménez López

Coordinadora del
Programa Imaginación
en Movimiento, Empresas
y Emprendimientos
Culturales

Formación: Gestión de Ciudades y Emprendimientos Creativos, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina (UNC); Administración Pública, Centro de Estudios Avanzados en Administración (CEAA); Licenciatura en Periodismo y Comunicación, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Áreas de trabajo: Economía creativa, políticas culturales, emprendimientos culturales, innovación social y consumo cultural.

Intereses personales: teatro, música, y coaching empresarial.



Arlette Rosas Dorantes

Enlace de Administración
del Programa Imaginación
en Movimiento, empresas
y emprendimientos
culturales

Formación: Licenciatura en Mercadotecnia Internacional, Universidad Icel. Técnico en Informática Administrativa, Universidad Insurgentes.

Áreas de trabajo: Atención a especialistas en materia cultural y de economía creativa, atención a nuevos públicos y trámites administrativos para proveedores del programa.

Intereses personales: Lectura, cine, teatro, música, y fotografía.



**Paola Jazmín
Romero Espejel**

Enlace de
Profesionalización
Artística y Cultural del
Programa Imaginación
en Movimiento, empresas
y emprendimientos
culturales

Formación: Especialidad en Publicidad, Universidad Latina; Diplomado en Periodismo narrativo, Estudios Culturales Contemporáneos; Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y Periodismo, Universidad Latina.

Áreas de trabajo: Atención y seguimiento a la profesionalización de artistas y creadores participantes del programa.

Intereses personales: Películas, cine, leer, viajar, música, ukulele, y gestión de eventos.



Misión

Profesionalizar las prácticas de la comunidad artística y cultural, así como visibilizar el valor económico y simbólico de la cultura. Contribuir al desarrollo económico, cultural y social de la Ciudad de México (CDMX) mediante el impulso a la creación de empresas culturales como motores para la generación de bienestar social, empleo y promoción del diálogo, cultura de paz y la no-violencia.

Comunidad objetivo

- Artistas
- Compañías artísticas
- Gestorxs
- Productorxs
- Artesanxs
- Creativxs digitales
- Estrategas de comunicación y medios digitales
- Emprendedorxs creativos
- Estudiantxs
- + Diseño en todas sus expresiones

Líneas de Acción

- Creación, fortalecimiento y promoción de alianzas y redes
- Creación de marcos regulatorios y legislativos
- Acciones de visibilización y promoción del sector
- Foros y eventos de economía creativa
- Fortalecimiento de capacidades y competencias
- Promoción de capacitaciones y actividades de formación
- Aceleradora o incubación de negocios
- Financiamiento de proyectos
- Apoyo a festivales y eventos culturales
- Asistencia técnica y asesoramiento de gestión

Iniciativa principal

Imaginación en Movimiento, Programa de Empresas y Emprendimientos Culturales.

Objetivo

Profesionalizar las prácticas de artistas, creadores, promotores, colectivos artísticos y empresas culturales que les permitan potenciar sus habilidades para desarrollar proyectos participativos con enfoque comunitario.

Entregables

1. Informes de beneficiarios.
2. Perfiles de beneficiarios.
3. Libro blanco.
4. Programa Intersectorial (hasta antes del 2018).

Socios / Alianzas

Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR); Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI); Probono; Cámaras Empresariales; Asociación Nacional de Importadores y Exportadores de la República Mexicana (ANIERM); Secretaría de Desarrollo Económico de la Ciudad de México (SEDECO); y la Secretaría de Turismo de la Ciudad de México.

Beneficiarios principales

- Personas
- Asociaciones
- Empresas

Subsectores de las ICC beneficiados

- Audiovisual
- Música
- Diseño
- Artesanías
- Editorial
- Publicidad y marketing
- Artes interpretativas / escénicas
- Arquitectura

Espacios de encuentro e interacción con la comunidad objetivo

- Programas de formación
- Foros y conferencias
- Mercados de industrias creativas
- Mesas de trabajo
- Redes sociales
- + Correo electrónico especial para cada área (formación, vinculación y difusión)

Áreas de innovación institucional

Uso de herramientas digitales, vinculación entre diferentes disciplinas para agregar valor a los proyectos. Incursión en espacios empresariales para contacto de negocios.

Alineación con ODS

- 3 - Salud y bienestar
- 5 - Igualdad de género
- 8 - Trabajo decente y crecimiento económico
- 9 - Industria, innovación e infraestructura
- 11 - Ciudades y comunidades sostenibles
- 12 - Producción y consumo responsables
- 17 - Alianzas para lograr los objetivos

Aprendizajes

Existe poco involucramiento de la sociedad civil en los programas que se diseñan desde la administración pública en materia de economía creativa, el entramado institucional pocas veces contempla la contratación de ACs, ONGa, u OSC, necesarias para llegar a las comunidades. Además, no ha permeado una narrativa común del valor de los emprendimientos culturales y de su diferenciación de las Pymes como modelo tradicional.

Derivado de la observación y evaluación del programa, se tomó la decisión de re-diseñar los talleres de 40 horas a 20 horas para incluir mecanismos de seguimiento puntual y asesorías personalizadas para las iniciativas participantes.



Jalisco

Secretaría de Cultura
Dirección de Planeación, Vinculación y Desarrollo Sectorial
Año de Inicio 2013

Equipo



Denisse Corona García

Directora de Planeación,
Vinculación y Desarrollo
Sectorial

Formación: Lic. en Turismo, Universidad de Guadalajara (UdeG).

Áreas de trabajo: Coordinación de asesores de presidencia del Gobierno de Tlajomulco, Dirección General de Turismo de Tlajomulco, y Asesora de presidencia.

Intereses personales: Cultura, turismo, patrimonios culturales, medio ambiente, emprendimiento, arte, y socializaciones.



**Kenia Elizabeth
Fuentes García**

Encargada de Promoción y
Supervisión de la Jefatura
de Industrias Culturales y
Creativas

Formación: Gestión Cultural, Universidad de Guadalajara (UdeG).

Áreas de trabajo: Coordinación, operación, administración, seguimiento, gestión, industrias culturales y creativas, emprendimiento cultural, y programas de apoyo.

Intereses personales: Políticas públicas, economía creativa, emprendimiento, deporte, salud, educación, y arte.



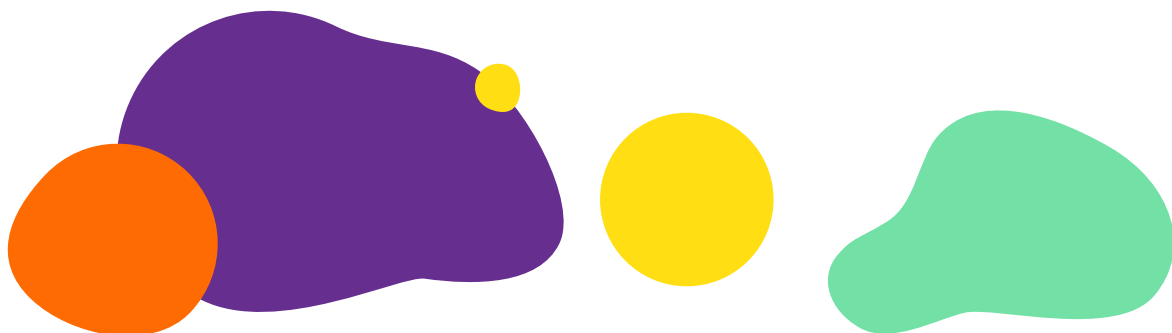
**Montserrat López
Gutiérrez**

Coordinadora de
Contenidos, Dirección
de Desarrollo Cultural y
Artístico

Formación: Gestión Cultural, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).

Áreas de trabajo: Diseño y desarrollo de programas.

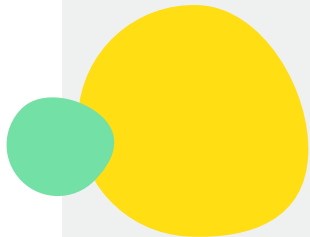
Intereses personales: Gestión cultural, economía, cooperación internacional para el desarrollo cultural, diseño de políticas públicas, pedagogía y feminismos.





Misión

Impulso a la formalización de empresas con base cultural creativa.



Comunidad objetivo

- Artistas
- Compañías artísticas
- Gestorxs
- Productorxs
- Artesanxs
- Creativxs digitales
- Emprendedorxs creativos
- Estudiantxs

Líneas de Acción

- Creación, fortalecimiento y promoción de alianzas y redes
- Recopilación, análisis e intercambio de información y de datos
- Acciones de visibilización y promoción del sector
- Foros y eventos de economía creativa
- Fortalecimiento de capacidades y competencias
- Promoción de capacitaciones y actividades de formación
- Financiamiento de proyectos
- Apoyo a festivales y eventos culturales
- Promoción de las lenguas y expresiones artísticas indígenas

Iniciativa principal

Congreso Internacional de Industrias Creativas

Objetivo

Espacio de encuentro, reflexión y vinculación de los sectores creativo, artístico, cultural, institucional, académico y empresarial, que procure contribuir al desarrollo del ecosistema cultural y económico en el Estado. Foro de difusión de conocimientos, experiencias y promotor de una red de conexiones a nivel nacional e internacional.

Entregables

1. Producción del evento y mesas de trabajo.
2. Evaluación del evento.
3. Registros visuales y registros en documento.
4. Otros entregables que se tienen son encuestas (2018) un diagnóstico (2015) y la creación de programas (proyecto).

Socios / Alianzas

Nacional Financiera (NAFIN); Banco Interamericano de Desarrollo (BID); Ciudad Creativa Digital; Tecnológico de Monterrey; Delegación de Quebec; British Council; Instituto de Cultura de Ciudad Juárez; Dirección de Apoyo a Municipios de la Secretaría de Cultura de Jalisco; Secretaría de Innovación y Tecnología del Gobierno de Jalisco. En América Latina, algunas instancias especialistas

en economía creativa de los países de Colombia, Puerto Rico, Argentina, Uruguay y Chile. En Europa con Inglaterra, Francia y España.

Beneficiarios principales

- Personas
- Empresas

Subsectores de las ICC beneficiados

- Audiovisual
- Música
- Diseño
- Artesanías
- Editorial
- Publicidad y marketing
- Artes interpretativas / escénicas
- Software

Espacios de encuentro e interacción con la comunidad objetivo

- Programas de formación
- Foros y conferencias
- Redes sociales
- Buzón virtual

Áreas de innovación institucional

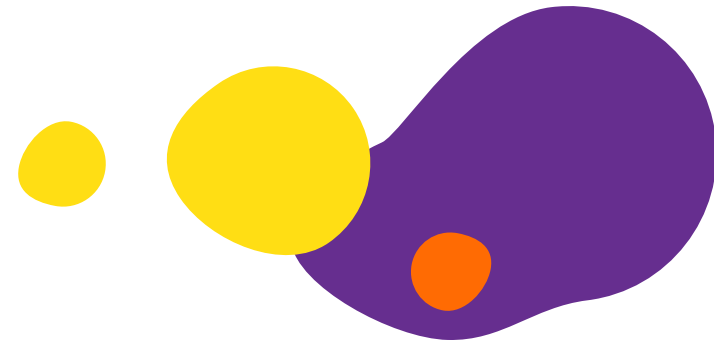
Esta es una área que aún no tenemos atendido. Sin embargo estamos iniciando propuestas en este sentido de la mano del British Council en 2020.

Alineación con ODS

- 3 - Salud y bienestar
- 4 - Educación de calidad
- 5 - Igualdad de género
- 8 - Trabajo decente y crecimiento económico
- 11 - Ciudades y comunidades sostenibles
- 17 - Alianzas para lograr los objetivos

Aprendizajes

Seguimiento, evaluación cualitativa y continuidad a los programas, así como innovación y un trabajo transversal entre toda la secretaría. Se han atendido a través de mesas de trabajo colaborativas y transversales en la SCJ.



Yucatán

Secretaría de la Cultura y las Artes
Dirección de Desarrollo Artístico y Gestión Cultural
Año de Inicio 2019

Equipo



**Ana Isabel
Ceballos Novelo**

Directora de Desarrollo
Artístico y Gestión Cultural

Formación: Licenciada en Derecho, Máster en Gestión Cultural por la Universidad Carlos III de Madrid, España (UC3M); Diplomada en Gestión y Marketing Cultural por la Universidad Modelo y la Secretaría de Cultura.

Áreas de trabajo: Políticas Públicas, Desarrollo Artístico, Gestión Cultural, Industrias Culturales y Creativas y Legislación Cultural.

Intereses personales: Danza, literatura, filantropía, mercadotecnia y derechos humanos.



**Sigrid Carolina
Barrera Hernández**

Coordinadora de Industria
Cultural y Creativa

Formación: Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY); gestora cultural especializada en mercadotecnia, comunicación, procuración de fondos, planeación y logística.

Áreas de trabajo: mercadotecnia, comunicación, procuración de fondos, planeación, logística, proyectos comunitarios, y proyectos culturales.

Intereses personales: Aprendizaje, creatividad, culturas originarias, música, literatura, ilustración, comunicación, y psicología.



Misión

Coordinar el diseño e implementación de una política pública para la creatividad y situar a la cultura y las artes en las estrategias económicas del Estado, brindando herramientas pertinentes para la articulación de la cadena productiva del arte y la cultura.

Comunidad objetivo

- Artistas
- Compañías artísticas
- Gestorxs
- Productorxs
- Artesanxs
- Creativxs digitales
- Emprendedorxs creativos
- Estrategas de comunicación y medios digitales
- Estudiantxs
- Funcionarixs

Líneas de Acción

- Creación, fortalecimiento y promoción de alianzas y redes
- Recopilación, análisis e intercambio de información y de datos
- Acciones de visibilización y promoción del sector
- Foros y eventos de economía creativa
- Fortalecimiento de capacidades y competencias
- Promoción de capacitaciones y actividades de formación
- Aceleradora o incubación de negocios
- Financiamiento de proyectos
- Promoción de las lenguas y expresiones artísticas indígenas

Iniciativa principal

Promoción de la Economía Creativa en el Estado de Yucatán

Objetivo

Revelar el impacto de la producción de bienes y servicios de la cultura e industrias creativas en Yucatán a través de un mapeo general con representantes culturales de municipios del Estado de Yucatán y un mapeo extenso de 20 municipios estratégicos.

Mejorar el ejercicio de la política cultural a través de la producción creativa con un programa de emprendimiento para fortalecer las habilidades de negocios, co-creación y establecimiento de proyectos sostenibles de agentes culturales y profesionales de la cultura en municipios estratégicos del Estado de Yucatán.

Mejorar las condiciones de acceso al mercado para emprendedores creativos, especialmente mujeres y minorías para promover la diversidad cultural del estado a través de promover la creación de un sistema de desarrollo de mercado gestionado y liderado por ciudadanos para incrementar la inclusión, la participación ciudadana, la competitividad y el potencial comercial de las empresas creativas en crecimiento del Estado de Yucatán.

Entregables

1. Una metodología de mapeo pertinente para el estado que nos permita medir el valor económico y social de las Industrias Culturales y Creativas.
2. El resultado de mapeo, un informe.
3. Un programa de fortalecimiento y capacitación de habilidades con validez oficial enfocado en Economía Creativa.
4. Permitir el acceso al mercado a empresas culturales que sirvan como punta de lanza para el desarrollo económico y social de las ICC (incubación y aceleración de al menos 5 empresas).

Socios / Alianzas

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO); Secretaría de Fomento Económico a través del Instituto Yucateco del Emprendedor (IYEM); Universidad Tecnológica Metropolitana (UTM); Universidad Autónoma de Yucatán (UADY); Escuela Superior de Artes de Yucatán (ESAY); Instituto para el Desarrollo de la Cultura Maya (INDEMAYA); Secretaria de Mujeres (SeMUJERES); Universidad Anáhuac - Mayab; Dirección del Centro Estatal de Prevención del Delito y Participación Ciudadana (CEPREDEY); Secretaria de Fomento Turístico; Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX); Cámara Nacional de la Industria de Res-

taurantes y Alimentos Condimentados (CANIRAC), y la Cámara Nacional de la Industria de Transformación (CANACINTRA).

Beneficiarios principales

- Personas
- Asociaciones
- Empresas

Subsectores de las ICC beneficiados

- Audiovisual
- Música
- Diseño
- Artesanías
- Editorial
- Artes interpretativas / escénicas
- Software

Espacios de encuentro e interacción con la comunidad objetivo

- Foros y conferencias
- Mesas de trabajo
- Focus groups
- Redes sociales
- Plataforma

Áreas de innovación institucional

Principalmente en la sensibilización y conocimiento de las ICC, además de su importancia económica, para el desarrollo social y su capacidad de cohesión social, dentro de la misma SEDECULTA y con otras instituciones.

También ha sido importante trabajar con los creativos para que reconozcan su valor y su papel en la cadena de valor del arte y la cultura y se interrelación con otras disciplinas y sectores.

Alineación con ODS

- 1 - Fin de la Pobreza
- 4 - Educación de Calidad
- 5 - Igualdad de Género
- 8 - Trabajo decente y crecimiento económico
- 10 - Reducción de las desigualdades
- 12 - Producción y consumo responsables
- 16 - Paz, justicia e instituciones sólidas
- 17 - Alianzas para lograr los objetivos

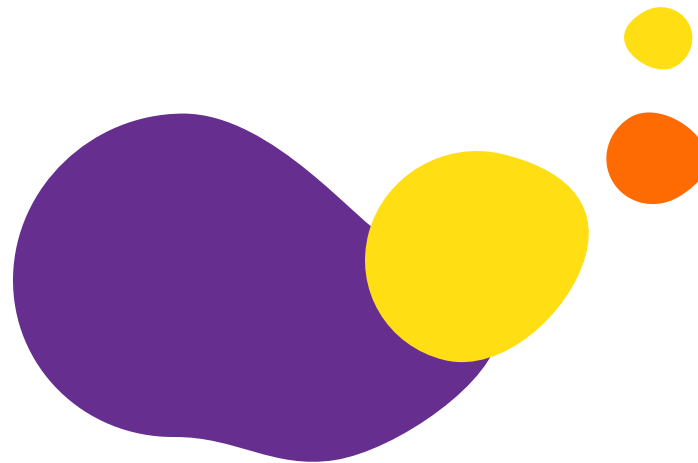
Aprendizajes

Algunos de los errores han sido de comunicación, creer que tenemos el mismo concepto y que estamos viendo el arte y la cultura desde un enfoque antropológico y no económico o no tener un enfoque integral de estos conceptos, sino uno más cerrado y clásico O actuar desde una perspectiva de desarrollo poco pertinente o que no se adapta a las características del estado. Todo esto responde a una rigidez y una manera estática de ver el arte y la cultura, como si fuera algo ya definido para siempre.

También la falta de conocimiento o la escasez de datos para presentar propuestas realistas.

En principio las acciones que hemos implementado son buscar, construir y comunicar los conceptos que puedan ser lo más amplios y lo más versátiles para utilizarlos en versos sectores o ámbitos de la vida cultural, económica y social.

La segunda acción es recopilar información y proponer metodologías para la recolección de información para luego presentar esas datos de la manera más adecuada, en plataformas diversas para que las y los interesados puedan acceder a ellas.



Nuevo León

Consejo para la Cultura y las Artes
Escuela Adolfo Prieto
Año de Inicio 2019

Equipo



Melissa Segura

Secretaria Técnica
de CONARTE

Formación: Doctora Cum Laude en Comunicación y Sociología; Maestra en Comunicación, ambos por la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

Áreas de trabajo: Arte y cultura, comunicación, políticas públicas, innovación cultural, innovación social y comunicación política.

Intereses personales: Literatura, cine, música, viajar.



Luis Escalante

Director de la Escuela
Adolfo Prieto

Formación: Licenciado en Publicidad (UANL), Estudios Profesionales en Arte Dramático (ARGOS).

Áreas de trabajo: Economía creativa, políticas públicas, gestión cultural, capacitación especializada e interdisciplina.

Intereses personales: Economía creativa, artes escénicas, gestión cultural, filosofía y tecnologías.



Misión

Promover el acceso de los artistas, creadores e intelectuales a la cadena de valor de la economía creativa mediante actividades reflexivas, formativas de especialización, fondos de financiamiento, festivales, encuentros y plataformas de promoción, para facilitar la profesionalización, acceso a otros mercados y el emprendimiento cultural.

Comunidad objetivo

- Artistas
- Compañías artísticas
- Gestorxs
- Productorxs
- Emprendedorxs creativos
- Estudiantxs

Líneas de Acción

- Acciones de visibilización y promoción del sector
- Foros y eventos de economía creativa
- Organización de mercados de industrias creativas
- Fortalecimiento de capacidades y competencias
- Financiamiento de proyectos

Iniciativa principal

Festival Norte Creativo

Objetivo

El Festival Norte Creativo tiene como objetivo fortalecer el ecosistema del sector de las artes escénicas (teatro, música y danza) incentivando la capacitación, redes de contacto y fomentando la ayuda de expertos.

Socios / Alianzas

Feria Internacional de la Música Profesional (FIMPRO) de la Universidad de Guadalajara (UdeG) y la Secretaría de Economía y Trabajo de Nuevo León.

Beneficiarios principales

- Personas
- Asociaciones
- Empresas

Subsectores de las ICC beneficiados

- Artes interpretativas / escénicas
- Espacios de encuentro e interacción con la comunidad objetivo
- Programas de formación
- Foros y conferencias
- Mercados de industrias creativas

Áreas de innovación institucional

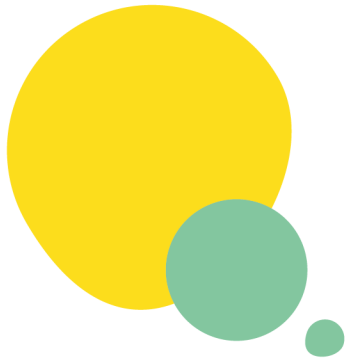
Formato de rondas de negocios entre programadores y creadores.

Alineación con ODS

- 8 - Trabajo decente y crecimiento económico

Aprendizajes

- Un área de oportunidad importante es poder diseñar un mecanismo de medición mixta cuantitativa y cualitativa de la iniciativa, que permita dar un seguimiento claro y contundente, y plantear metas de crecimiento e impacto.



centroculturadigital.mx/compas-creativo

