



CCD CONECTA 4
Programa de formación para el reclutamiento
y emprendimiento para la industria audiovisual

Informe de valoración

Programa de capacitación para Industrias Creativas

“CCD Conecta”



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



CIUDAD
CREATIVA
DÍGITAL
GUADALAJARA



Innovación, Ciencia
y Tecnología



Coordinación de Crecimiento
y Desarrollo Económico
GOBIERNO DE JALISCO



Contenido

Introducción	3
Descripción del problema público y lógica de intervención	4
Descripción de las áreas participantes en la ejecución del programa	6
Principales resultados del programa durante el año fiscal en curso	7
Acciones de evaluación llevadas a cabo durante el ejercicio del programa.....	9
Principales hallazgos	16
Agenda de mejora.....	17
Conclusiones	18
Anexo fotográfico.....	19

Introducción

La Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales del Estado de Jalisco (ADICD) tiene como uno de sus principales objetivos, gestionar las condiciones para impulsar, fomentar, desarrollar y promover el diseño y la producción creativa y digital, audiovisual, multimedia, animación digital, así como otras tecnologías digitales, de software y servicios de comunicación, convirtiendo a Jalisco en un ecosistema prolifero y con las condiciones adecuadas para el desarrollo de proyectos en la industria creativa y digital.

Así, uno de los ecosistemas de innovación con mayor dinamismo en la actualidad es el de la industria audiovisual y Jalisco es uno de los estados más destacados en la materia, tanto por el número creciente de estudios, como su participación en los mercados internacionales, y la gran cantidad de interesados en integrarse a esta industria, que egresan anualmente de las instituciones de educación superior.

De acuerdo con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES)¹, en Jalisco al inicio del ciclo escolar 2020-2021 las instituciones educativas reportaron 33,040 estudiantes (9,966 mujeres y 23,074 hombres) inscritos en los niveles de posgrado, licenciaturas universitarias y tecnológicas, especialidades y técnicos superiores relacionados con las Industrias Creativas Digitales, con más de 190 programas educativos impartidos en 63 instituciones diferentes. De acuerdo con ANUIES anualmente hay 5,815 egresados (1,868 mujeres y 3,947 hombres) de carreras relacionadas con los siguientes campos de formación: artes escénicas, ciencias computacionales, comunicación y periodismo, desarrollo de hardware, desarrollo de software, diseño y comunicación gráfica y editorial, electrónica, automatización y aplicaciones de la mecánica-eléctrica, informática, ingeniería industrial, mercadotecnia y publicidad, música, tecnología y comunicación educativa, tecnologías audiovisuales para medios de comunicación y telecomunicaciones.

La ADICD ha impulsado el programa de capacitación y formación para atender el desarrollo de este sector:

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

¹ <http://www.anuies.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior>

Descripción del problema público y lógica de intervención

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

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

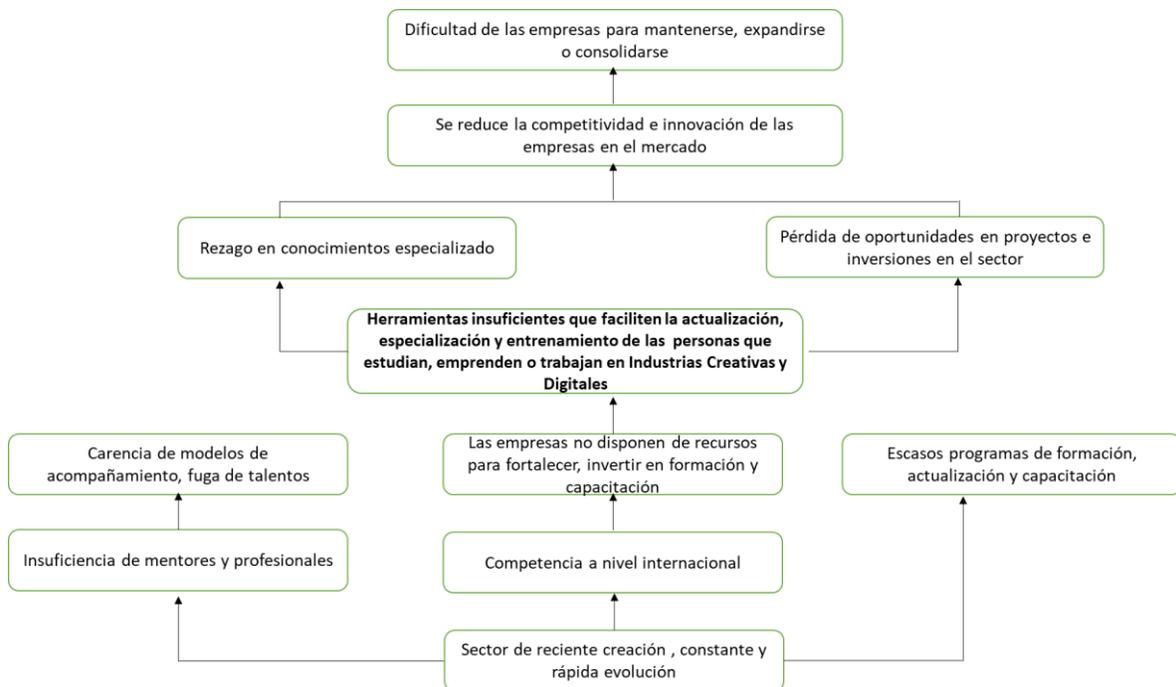
De acuerdo con la observación empírica y testimonios de los líderes de las unidades económicas pertenecientes a las industrias creativas y digitales, la mayor parte estas presentan dificultades en el desarrollo y consolidación de sus productos y servicios, así como en la formulación de modelos de negocios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

Otro de los aspectos a considerar es la importancia que tienen la vinculación nacional e internacional para la expansión de los mercados a los que este tipo de empresas puedan llegar, para lo cual es necesario desarrollar habilidades y estrategias específicas que favorezcan este tipo de crecimiento. Es pertinente señalar que la competencia que enfrentan este tipo de emprendedores es ardua y proviene de distintas partes del mundo.

A su vez, si bien este sector tiene un gran potencial de crecimiento, ha carecido de herramientas que faciliten su fortalecimiento, elementos como la falta de un modelo de incentivos fiscales o de financiamiento específico son algunos de los factores que han impedido un mayor dinamismo.

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

Es así como el Programa de Capacitación para Industrias Creativas y Digitales busca soluciones para atender un problema específico: Las Herramientas son insuficientes para facilitar la actualización, especialización y entrenamiento de las personas que estudian y trabajan en este sector.



Lógica de intervención.

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

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

1. CCD Conecta: Capacitación para personas estudiantes, egresados de carreras relacionadas con las Industria Creativas y Digitales, así como para emprendedores o empleados del sector; para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales y conozcan las dinámicas de contratación en la industria. Durante las jornadas se llevan a cabo mentorías, talleres, charlas y clases maestras por parte de destacados profesionales del sector. Incluye sesiones de reclutamiento y revisión de portafolios para las mejores propuestas.
2. Formación especializada para el talento humano en efectos especiales, animación, motores gráficos para videojuegos, certificaciones, habilidades blandas, finanzas, contabilidad para industrias creativas entre otras.

INSUMOS	PRODUCTOS	RESULTADOS	EFFECTOS
Capacitación o formación especializada disponibles para estudiantes, emprendedores o empleados del sector creativo y digital.	Los estudiantes, emprendedores y empleados del sector creativo y digital disponen de capacitación o formación especializada en su sector en lo referente al desarrollo de sus habilidades.	Talento humano capacitado y actualizado en el sector Emprendimientos y Unidades Económicas con personal competitivo.	Fortalecimiento del ecosistema de innovación y el emprendimiento científico-tecnológico y de alto impacto. Incremento en el valor agregado de sus productos.

Descripción de las áreas participantes en la ejecución del programa

La Agencia: Es el área responsable de diagnosticar e identificar la problemática en las Industrias Creativas y con base a ello desarrollar programas que atiendan las necesidades, apegados al objeto de creación de La Agencia y al margen de sus atribuciones.

El prestador de servicio: Es el responsable de diseñar, ejecutar y operar el programa conforme a los lineamientos técnicos requeridos por La Agencia.

Beneficiarios: Es la población potencial, que se registra, cumple con los requisitos establecidos en reglas de operación y es sujeto a recibir el apoyo.

Los capacitadores: Es el personal calificado para impartir los contenidos del programa a los beneficiarios.

La Plataforma: Es la herramienta tecnológica que permite el registro y la participación de los beneficiarios con los contenidos del programa de forma remota.

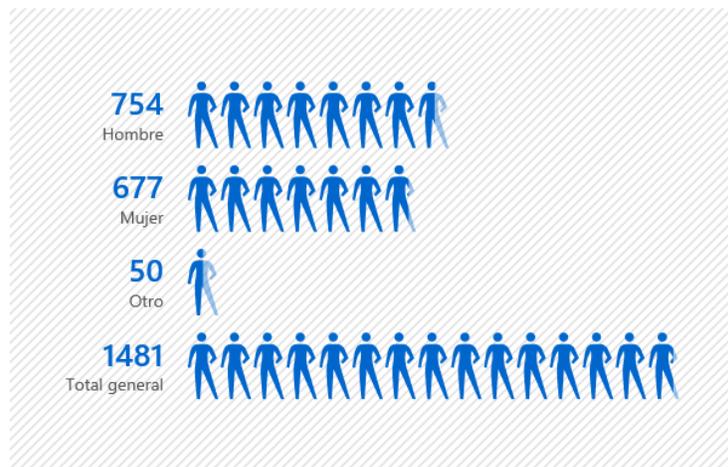
Principales resultados del programa durante el año fiscal en curso

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

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

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

CCD CONECTA 4

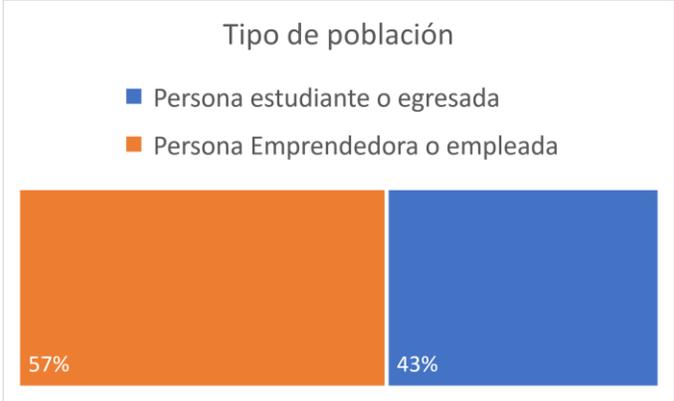


Fuente: Coordinación General de Proyectos con datos del padrón de beneficiarios



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

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



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

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



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

Acciones de evaluación llevadas a cabo durante el ejercicio del programa

Resultados de la aplicación de una encuesta de evaluación por parte de los participantes

Metodología

Al culminar el programa se envía un correo a los participantes pidiéndoles que evalúen el programa a través de un formulario en línea con reactivos definidos. El sondeo es libre y anónimo para favorecer la honestidad en las respuestas, y los datos se procesan como uno de los mecanismos de evaluación final del programa.

Instrumento

El instrumento de investigación es un cuestionario programado digitalmente que pide primero una evaluación general de cada uno de los componentes del programa (talleres, clases maestras, etc.), y posteriormente pide calificar una serie de reactivos respecto a la realización y desarrollo del programa. Al final hace algunas preguntas para mejorar el programa y posibles apoyos adicionales para las industrias materia de esta iniciativa.

Una imagen del instrumento aplicado se muestra a un lado de estas líneas, pero también se puede consultar en esta liga:

En las siguientes páginas se muestran algunas gráficas que resumen los resultados del instrumento, y al final se comentan algunos hallazgos.

Evaluación CCD Conecta

¡Gracias por participar en las jornadas CCD Conecta!
Recuerda que esta evaluación es anónima.

CCD CONECTA
Programa de formación para el reclutamiento y empoderamiento por la industria audiovisual

¿Qué contenidos de las jornadas CCD Conecta te han parecido más interesantes y útiles?*

	Nada interesante	Algo útil e interesante	Muy útil y/o interesante	No participe
Talleres	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Clases Maestras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mentorías	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrevistas de reclutamiento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Invitados (Mentores y Ponentes)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Tuviste alguna reunión de reclutamiento o revisión de portafolios?*

Sí No

Indica la opción que mejor corresponda con tu opinión

	Nada	Poco	Suficiente	Mucho	Más de lo esperado
Estoy satisfecho/a con las jornadas de CCDConecta	<input type="radio"/>				
El contenido del programa cumplió con mis expectativas	<input type="radio"/>				
Las conferencias y talleres me resultaron útiles e interesantes	<input type="radio"/>				
Hallazgos y los mecanismos para las mentorías eran accesibles y óptimas para el programa	<input type="radio"/>				
El programa era claro y la comunicación fue oportuna y fácil de entender	<input type="radio"/>				
El contenido y el programa tuvieron enfoque de igualdad de género	<input type="radio"/>				
El programa y sus contenidos fueron inclusivos	<input type="radio"/>				

¿Qué es lo que más te gustó y/o qué debemos mejorar?*

¿En qué especialidad te gustaría perfeccionar tus conocimientos?
Puedes elegir más de una opción!

Animación Publicidad

Diseño de Audio Servicios para la industria filmica o del video

VFX otro:

Desarrollo de Videojuegos

¿Cuentas con registros de invención o patentes ante el IMPI o Derechos de Autor?*

Sí No

¿Qué factores consideras que podrían fortalecer y desarrollar tu potencial creativo?
Estratifica de acuerdo a la importancia que consideres de cada uno, señalando 1 al más importante y 4 al menos importante.

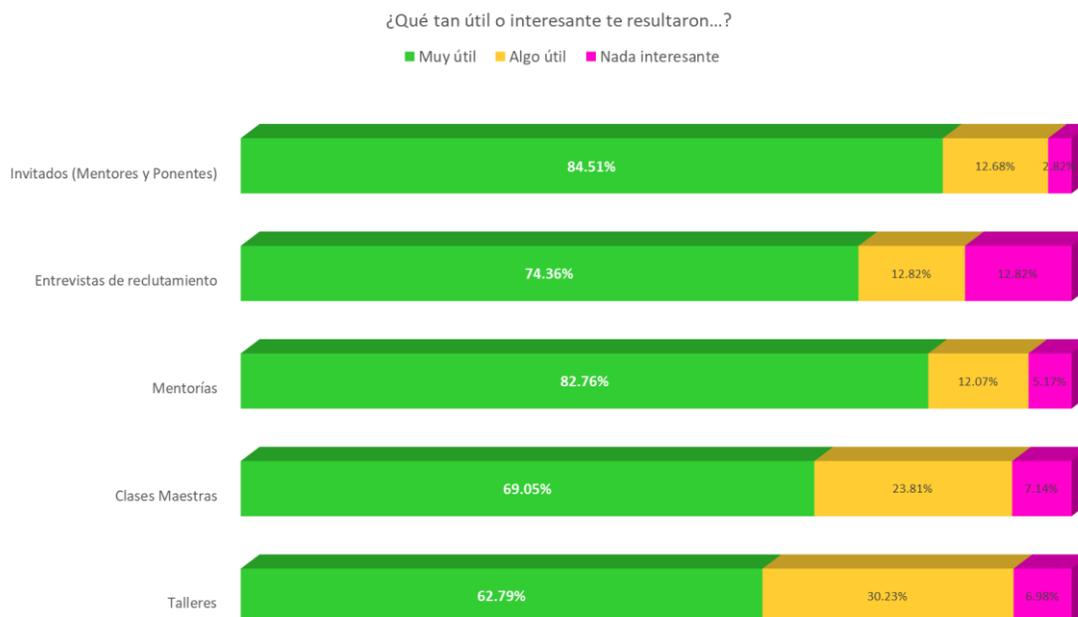
	1 (máximo)	2	3	4 (mínimo)
Créditos a bajas tasas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Infraestructura (hubs) / Espacios de trabajo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Espacios dedicados al intercambio de conocimientos, experiencias y tendencias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Acompañamiento integral (mentorías, incubación, aceleración, financiamiento)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¡Gracias por tu participación!
Tu opinión es importante para mejorar y seguir apoyando a la comunidad creativa y desarrollando la industria creativa y digital en Jalisco y América Latina.

ENVIAR RESPUESTA

Resultado de la Evaluación

El instrumento pide primero una calificación general por cada uno de los componentes del programa. En esta gráfica se logra integrar toda la información arrojada, de manera que puedan compararse entre sí. Para poder hacer el comparativo, se muestran únicamente las respuestas de quienes participaron en cada componente.

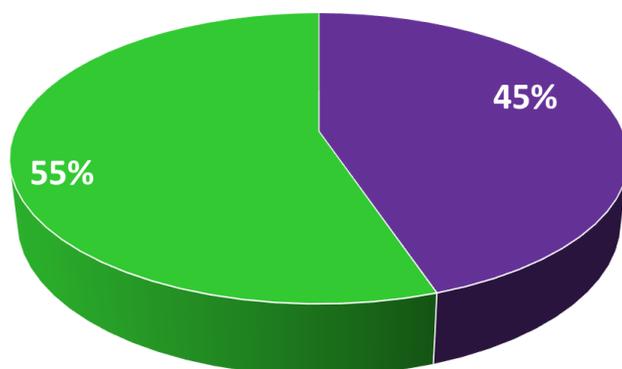


Destaca que, además de los invitados, lo mejor calificado resultan las mentorías y el reclutamiento, siendo esas actividades que mejor calificaron quienes participaron en ellas. Al mismo tiempo, las entrevistas de reclutamiento son también las que tienen un porcentaje mayor de mala calificación (el 12% mientras que el resto ronda entre el 2.8 y el 7.1). Al revisar porqué en las preguntas abiertas, se advierte que son varios los que esperaban contar con más de una entrevista de reclutamiento, pero que no fueron seleccionados por los reclutadores.

Respecto al número de participantes en las entrevistas de revisión de portafolios y reclutamiento, se advierte que poco más de la mitad participaron en ellas, tal como se muestra en la siguiente gráfica.

¿Tuviste reuniones de revisión de portafolios?

■ No ■ Sí

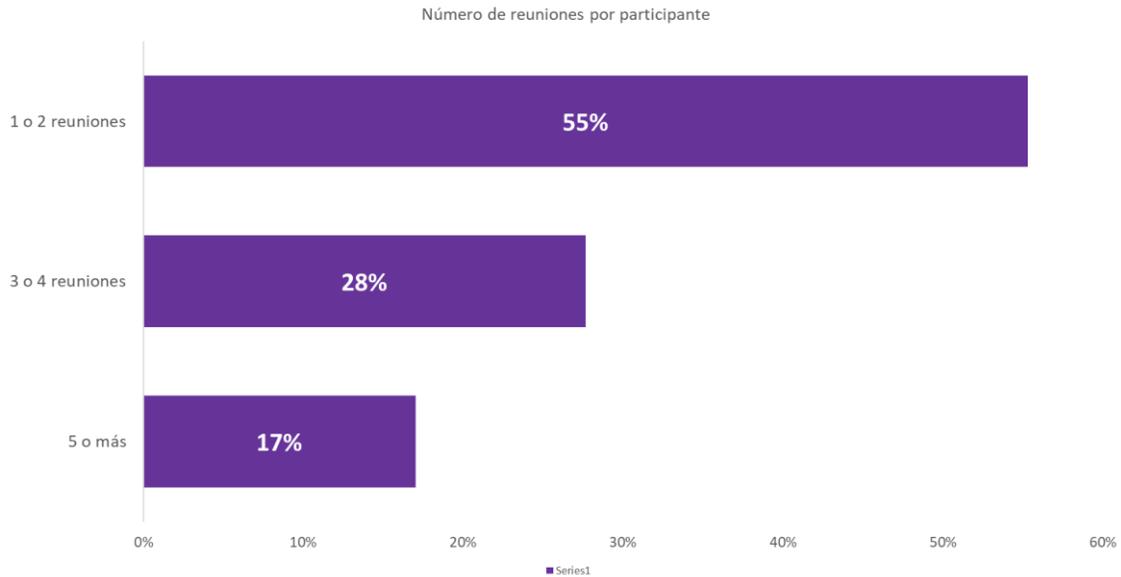


El instrumento cuenta con una pregunta abierta para el caso de quienes respondieron que no, y hay que decir que la gran mayoría de ellos simplemente no subió su portafolio a la aplicación digital usada en el programa, o bien no aplicó a ninguna mentoría o vacante, simplemente porque siente que no cuenta aún con trayectoria o elementos que mostrar (participaron en el programa más por el aspecto formativo).

También hay algunos casos de quienes aplicaron demasiado tarde (cuando los espacios de los mentores que les interesaban ya estaban llenos), o que aplicaron sólo a reclutamiento y no fueron seleccionados por los reclutadores (que, no obstante que no hayan agendado alguna reunión con ellos, sí revisaron sus portafolios).

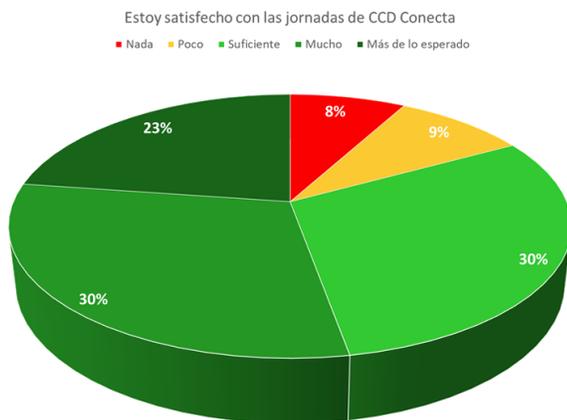
Aquí es importante mencionar algo respecto al reclutamiento. Los reclutadores revisaron el portafolio en línea de todos los aplicantes a cada una de las posiciones o perfiles que deseaban revisar, pero agendaron únicamente reuniones con aquellos que mejor se ajustaban al perfil que buscaban (tanto por el nivel y habilidades mostradas en cada portafolio, así como por el estilo de arte). Ahora bien, para todos los que iban descartando, el sistema les pedía que indicaran por qué no los seleccionaban, y cada aplicante no agendado a entrevista de reclutamiento se le enviaba un correo electrónico con dicha explicación.

Respecto al número de reuniones por cada participante que aplicó, aquí se muestra en una gráfica el detalle:



En el caso de las mentorías, se procura que la mayor cantidad de aplicantes cuenta por lo menos con una (de ahí el gran número de mentores que se invita a participar en el programa, así como la gran cantidad de reuniones de mentoría agendadas). Es por ello que más de la mitad de quienes tuvieron reuniones, sólo se agendaron una o dos.

Sin embargo, las reuniones con reclutadores corresponden a otra lógica completamente distinta, donde es el reclutador donde agenda a quienes les interesa, sin importar si tienen o no reuniones con mentores. Y hay el caso de algunos aplicantes con un muy buen portafolio, que hace que sean varios los reclutadores quienes solicitan entrevistarse con ellos, dándose casos de personas que tuvieron 4, 5 o incluso más reuniones (un participante tuvo 8 reuniones en total, 2 de ellas de mentoría, y luego 6 de reclutamiento).



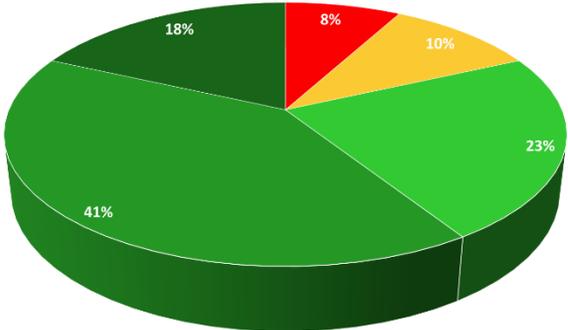
El siguiente apartado del instrumento muestra una serie de reactivos para calificar la satisfacción respecto a diversos componentes del programa, incluyendo aspectos relativos a igualdad de género e inclusión.

El primero de ellos, respecto a la satisfacción general del programa, muestra que 83% de los encuestados manifiesta un grado positivo de satisfacción, que va desde “superó mis expectativas, muy satisfactorio o suficientemente satisfactorio. En cambio, hay un 17% que manifiesta sentirse poco o nada satisfecho. Llama la atención, no obstante, que

el 23% dijo que el programa superó sus expectativas.

Cuando se pregunta específicamente por las conferencias y talleres, el porcentaje general se modifica un poco: mientras que el “Poco” sube un 1% y el “Más de lo esperado” desciende un 1%, en cambio el muy satisfecho sube de 30 a 41%. Es decir, el “Suficiente” baja significativamente haciendo crecer el “Mucho”, lo que significa que en términos generales fueron mejor calificadas incluso que el programa en general.

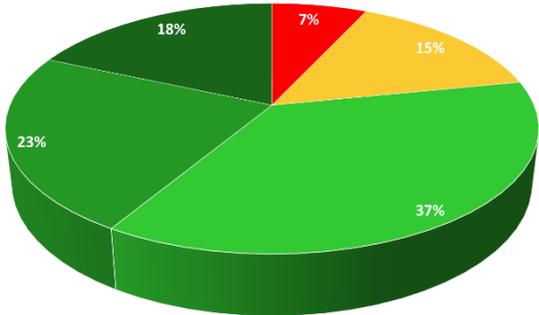
Los talleres y conferencias me resultaron útiles e interesantes



Siendo CCD Conecta un programa de formación, resulta conveniente que las actividades centradas precisamente en la instrucción de los participantes (como los talleres y las clases maestras) sean mejor calificadas en el programa.

La aplicación y los mecanismos para las mentorías eran accesibles y óptimas para el programa

■ Nada ■ Poco ■ Suficiente ■ Mucho ■ Más de lo esperado



En cambio, quienes respondieron la encuesta son un poco más críticos respecto a los mecanismos y la experiencia relacionada con la aplicación para las entrevistas, donde el porcentaje de “Suficientemente” óptimas es el que más crece hasta alcanzar el 37%, mientras que el “Poco” óptimas también crece hasta el 15%.

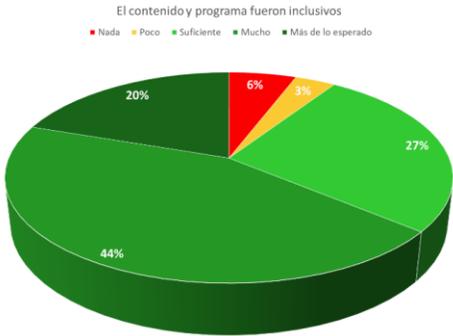
De las respuestas abiertas sobre cómo se puede mejorar el programa, algunas de ellas hacen referencia precisamente a la aplicación utilizada para subir los portafolios (elatlas.mx) con sugerencias puntuales que ya han sido entregadas a los desarrolladores de la aplicación, pero hay más respuestas relativas a la organización de las reuniones en línea (el sistema zoom), en el sentido de que quizá sería más ordenado procesarlas si éstas se extendieran mejor durante la semana (pues hay horarios en que había 12 o hasta 18 mentores teniendo reuniones simultáneamente).

Sin embargo, los horarios de cada mentoría responden a los horarios en que cada mentor puede participar, pues todos ellos son personalidades de trayectoria en la industria, con mucho trabajo y que buscan espacios en su complicada agenda para donar su tiempo y compartir su conocimiento con quienes ingresan. No obstante, este sigue siendo uno de los asuntos donde puede mejorar el programa.

Finalmente, donde los participantes se mostraron más satisfechos, es en el aspecto relativo a la igualdad de género y la inclusión que se muestra en el programa (las gráficas se muestran en la siguiente página).

Por un lado, en el programa mismo, tanto por los invitados participantes como por los contenidos del programa, se buscó promover la inclusión y la equidad en todo momento, toda vez que cualquier

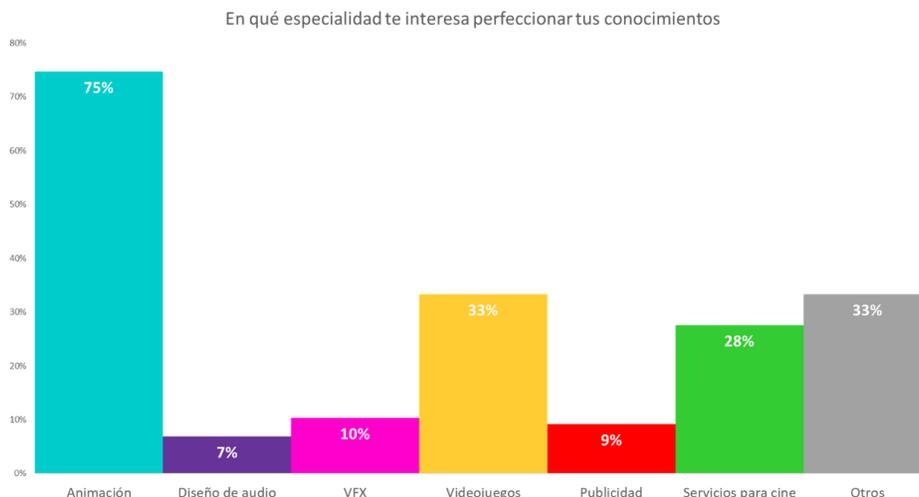
participante sin importar género o condición social o incluso si tuvieran alguna discapacidad, podía participar en todas las actividades del evento, pero a la vez mostrando (por ejemplo en una de las conferencias pregrabadas que formaban parte del programa), que incluso con discapacidad hay oportunidades de desarrollo en la industria.



El instrumento de posteriormente indaga en algunas de las características de los participantes, como si cuentan con registro en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, o bien en el Instituto Mexicano de Derechos de Autor. En este caso sólo el 12% cuenta con registro en alguna de las dos instituciones, y la mayoría de ellos en Derechos de Autor por Propiedades Intelectuales (películas, proyectos de series, diseños de personajes, proyectos de videojuegos, etc.) que han desarrollado y/o que están en proceso de desarrollo.

Por otra parte, se les preguntó sobre la especialidad en que desean desarrollarse en la industria. Tal como se muestra en la gráfica de la siguiente página, la gran mayoría de ellos busca participar en las industrias de animación y en segundo lugar en las industrias de videojuegos.

Cabe destacar que se podía responder en más de una de las respuestas, y por ello hay varios que contestaron en más de una de ellas.



Por ejemplo: muchos animadores también respondieron “Servicios para cine”, y en todos los casos de quienes respondieron efectos visuales (VFX) también habían respondido animación. Llama la atención el “Otros”, donde la gran mayoría de quienes eligieron dicha opción agregaron en “Cual” ya sea ilustración o cómic.

El instrumento tiene algunos campos abiertos donde los participantes podían detallar u opinar respecto a aspectos en los que pudiera mejorar el programa.

En ese sentido, algunas de las opiniones refieren a la comunicación (explicar con un poco más de detalle el contenido que se impartirá en talleres o clases maestras, por ejemplo), mejoras en el sistema de citas (alguno comenta que cuando el evento se realizó únicamente online era más organizado, mientras que otro rechaza las aplicaciones digitales para dejar sólo la parte presencial), comentarios sobre los horarios de las conferencias, etc.

También hay comentarios en el sentido de que se debe mejorar el proceso de registro (quejas sobre los dos formularios que se llenan, o la cantidad de reactivos que se piden), que las sesiones de mentoría fueran más extensas, etc.

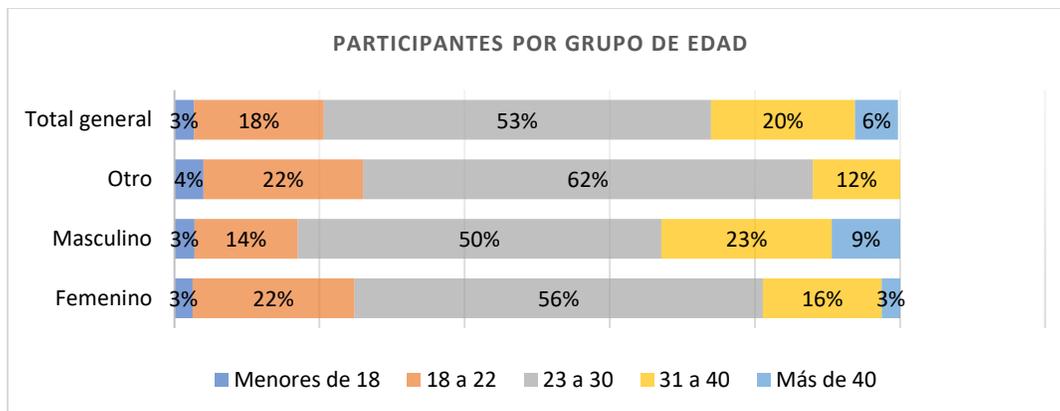
En varios casos, de personas que sólo pueden participar de manera online, agradecen que la iniciativa mantenga ese formato. También sobre el tiempo de duración en el programa (particularmente porque los puestos de reclutamiento se publicaron con poco tiempo para el análisis y la aplicación de los participantes).

También se detectaron 3 casos de personas que comentan su rechazo al evento, y no dan ninguna sugerencia para mejorar. No obstante, la gran mayoría de las calificaciones resultaron positivas, y los comentarios con sugerencias útiles o áreas de mejoría, lo que demuestra el interés de los participantes por que el programa continúe y mejore.

Al final del instrumento se pregunta qué factores ayudarían a fortalecer y desarrollar el potencial de los participantes, y en este reactivo las respuestas consideradas más importantes fueron “Espacios dedicados al intercambio de conocimientos, experiencias y tendencias” (como resulta el programa mismo), pero el primer lugar fue la opción “Acompañamiento Integral (mentorías, incubación, aceleración y financiamiento).

Principales hallazgos

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



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

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

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

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

- Las empresas que participaron en la entrevista fueron: Banzai Studio, Psyop, Fotosíntesis Media, Keywords Studio México, Carburadores, Amber Studio, Demente Animation Studio, Bichi Soul Producciones, Ríe Animation, y Golem Studio. Todos los estudios con excepción de Amber consideraron que el programa cumplió con sus expectativas. En palabras de Amber consideraron que “la afluencia de personas fue muy baja.” Sin embargo, consideraron que la atención fue muy buena, y no contrataron debido a que los participantes tienen un “nivel bajo a junior pero tienen muchas ganas de aprender.” Y al mismo tiempo, consideran que les gustaría participar en una futura edición y que se aumente la difusión del evento.

- Todos los estudios, salvo Amber y Fotosíntesis Media, contrataron talento a partir de este programa. Algunos agendaron reuniones de seguimiento a los perfiles y otros contrataron para hacer trabajo “free lance” durante el evento.
- El 57% de los mentores prefieren hacer esta dinámica de manera presencial. El 43% restante considera que hacer las revisiones online les permite combinar su trabajo y apoyar a los talentos emergentes.
- En términos de los perfiles que revisaron, la gran mayoría eran estudiantes y recién graduados, mientras que había pocos con un perfil junior, mid, o senior dentro de los participantes (aunque sí había). En cuanto a aportaciones, la gran mayoría considera que sí pudieron dar retroalimentación valiosa a los artistas participantes, y también reconocen que la gran mayoría de la audiencia era receptiva a sus comentarios.

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 futuro, 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 tanto para principiantes como para gente con experiencia.
- Parece que el tiempo de 15 minutos se sentía ajustado para cada asesoría. Tal vez se pudiera incrementar 5 minutos más.

Conclusiones

Las jornadas de capacitación a la industria creativa que organiza la Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco, se están convirtiendo en un referente nacional para personas estudiantes, egresadas de carreras relacionadas con la industria creativa y digital, así como para personas emprendedoras o empleadas del sector para que se actualicen sobre las nuevas tendencias, se vinculen con otros profesionales, incrementen la calidad de su trabajo, conozcan las dinámicas de contratación en la industria y el talento humano se haga más competitivo.

Con la oferta de conferencias, talleres y dinámicas de revisión del trabajo de los participantes se está desarrollando e impulsando los proyectos de emprendimiento de base tecnológica en el Estado, acciones que suman a la misión institucional para posicionar a Jalisco como líder en producción creativa digital, audiovisual, multimedia, animación y otras tecnologías digitales, de software; así como escaparate global, capaz de exportar contenidos y servicios, negocios y modelos de gobernanza a otras entidades.

El programa de CCD Conecta genera espacios dedicados para el intercambio de conocimientos, experiencias y nuevas tendencias; las instalaciones de Ciudad Creativa Guadalajara y su infraestructura moderna, facilitan las reuniones, exposiciones y talleres. Mientras las personas que participan se vinculan con otras para presentar su trabajo o mejorarlo, también se crean lazos que facilitan la inserción profesional.

Anexo fotográfico





