

PACTARON NEGOCIOS POR 21 MILLONES DE PESOS EN SUBLIME JALISCO LA SEMANA PASADA

Buscan consolidar a las industrias creativas

Presentaron el Mapa de Ruta para este sector donde se definieron los pasos a seguir



En el marco de Sublime Jalisco se realizaron 600 reuniones de negocios entre representantes de estudios

Jorge Velazco/Guadalajara

La semana pasada se realizó el primer encuentro internacional de negocios de las industrias creativas en México donde se pactaron negocios por 21 millones de pesos con diferentes estudios nacionales y extranjeros.

Sublime Jalisco fue organizado con la colaboración de Ciudad Creativa Digital, Asociación Creativa y Pixelatl.

Durante tres días, convirtieron a Guadalajara en el punto de reunión de mercados nacionales e internacionales de la industria creativa.

En este evento, realizado en el Hotel Demetria, se concretaron aproximadamente 600 reuniones de negocios, en donde se pactaron siete acuerdos de desarrollo o servicio, que representan 21 millones de pesos, que se ve-

rán reflejados a lo largo de los siguientes dos a tres años.

"Guadalajara se ha convertido en la capital de la creatividad y es por ello, que nace Sublime Jalisco, donde busca incentivar al talento mexicano, ofreciendo las herramientas necesarias para hacer un vínculo en el mercado global.", dijo José Iñesta, director de Pixelatl.

Participaron los estudios nacionales e internacionales más destacados, incluyendo 15 ejecutivos y productores internacionales de estudios como Disney ABC, Laika, Discovery Kids, Cartoon Networks, Televisa, Anima Estudios, Lab Zero Games, HuevoCartoon, entre otros.

Además de los encuentros, Sublime Jalisco, ofreció 6 talleres profesionales, 14 paneles y clases maestras, en donde se dieron cita aproximadamente 550 personas.

José Iñesta, director de Pixe-

latl, señaló que recibieron 300 por ciento más solicitudes de participación de estudios que las contempladas para el evento, por lo que el objetivo el próximo año es crecer para que todos puedan estar.

"Sublime se trata conectarnos entre nosotros, como estudios, como humanos y también con el mundo. Tenemos a representantes de los estudios más importantes ganadores de premios Bafta, Oscar, Emmy que están aquí presentes dispuestos a tener más de 600 encuentros de negocios".

Carlos Gutiérrez Medrano, director de Ciudad Creativa Digital A.C., comentó que a lo largo de los años ha habido un trabajo conjunto para poder sacar adelante proyectos como Sublime, recordando que a iniciativa de Jaime Reyes Robles, titular de la Secretaría de Innovación Ciencia y Tecnología, fue crea-

da la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas (AJIC) en el año 2016, que ahora propuso la realización del encuentro de industrias creativas.

Jaime Reyes Robles, titular de la Secretaría de Innovación Ciencia y Tecnología, mencionó que hace unos días se lograron acuerdos de colaboración con Alemania y Francia que beneficiarán el impulso de las industrias creativas de México, gracias al reconocimiento que esos países están teniendo hacia nuestro país en materia de innovación digital. "Un punto muy importante es seguir entendiendo el potencial de las industrias creativas como un elemento diferenciador para impulsar productos y servicios", agregó.

Gabriel Torres Espinoza, presidente de la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas, dijo que Sublime Jalisco se encuentra orientado y dirigido a los profesionales que buscan conducir y desarrollar contenidos o narrativas que impacten en las nuevas generaciones en virtud del vertiginoso cambio tecnológico de nuestros días.

En estacumbre de negocios de industrias creativas también se convocó al público en general interesado en el tema de las industrias creativas para que participen en talleres, conferencias, paneles y clases maestras por parte de especialistas internacionales.

Presentan mapa de ruta

La semana pasada también se realizó Ingenio el "Foro Internacional de Industrias Creativas Digitales" donde se presentó el mapa de ruta para este sector.

El Mapa de Ruta de las Industrias Creativas Digitales es un documento que deja en claro los caminos a seguir por instancias

gubernamentales y aliados privados que buscan insertar a México en una posición de liderazgo en la economía de la producción y el consumo de contenidos digitales, relacionados directamente con propiedad intelectual y derechos de autor.

El Mapa de Ruta fue elaborado de manera colectiva por un grupo de trabajo que coordinó la Agenda Digital de Cultura, de la Dirección de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de la Secretaría de Cultura Federal.

El secretario de Innovación, Ciencia y Tecnología (SICYT), Jaime Reyes Robles, participó en la inauguración de Ingenio, Foro Internacional de Industrias Creativas Digitales, donde se reúnen profesionales a reflexionar en torno a los ejes: educación y talento, creatividad y narrativa, estrategia y políticas públicas, distribución de contenidos y ecosistemas empresariales, poniendo énfasis en la función que deben de tener los gobiernos para el impulso de estas industrias.

Jaime Reyes Robles hizo hincapié en los avances económicos y sociales que genera la industria: "Vemos que la economía tradicional cambia a una economía digital, y para entenderlo hay que entender programación, algo que impulsamos desde edad temprana para que la sociedad vaya acorde a esto".

En Ingenio participan representantes de Chile, Colombia, Perú y México que forman parte del grupo técnico de cultura de los países miembros de la Alianza del Pacífico, buscando acercamientos y acuerdos en temas de políticas de industrias creativas.

En el evento también participan el Banco Mexicano de Comercio Exterior (Bancomext), el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), el Instituto Nacional del Emprendedor (INADEM) y la Universidad de Tecnologías Avanzadas, entre otras instituciones.

El programa de Ingenio contempló paneles de discusión y conferencias magistrales abiertas a todo el público. Entre las conferencias magistrales están la de "Industrias creativas: éxitos y fracasos de las iniciativas británicas y europeas", que será impartida por el Professor Andy Pratt, Director del centro para la cultura y las industrias creativas de City London University. M

IV/Guadalajara

DICE DIRECTIVO QUE ES IMPORTANTE RETENER AL TALENTO HUMANO CON PROYECTOS

Falta financiamiento para las empresas locales

Con una trayectoria de casi 11 años Larva Game Studios es uno de los estudios de videojuegos más consolidados.

Entre los proyectos que han realizado este estudio destacan los de la Lucha Libre AAA para Xbox y Playstation.

"Hemos realizado más de 22 juegos, ahorita acabamos de terminar un juego que hicimos de la película Pacific Rim (Titanes del Pacífico) y acabamos de terminar un juego que está

listo para liberarse este mes", dijo Jorge Morales, director de Larva Game Studios.

Comentó que existen muchos desarrolladores de videojuegos en el país pequeños que les hace falta formalizarse como empresa.

"Hay muchos amateur, pero como empresa ya formalizadas son muy pocos", subrayó.

Para Jorge Morales los retos

para la industria es promocionar los videojuegos nacionales en el extranjero, financiamiento y capital humano.

"Muchas veces he conocido casos donde hay dinero, pero por la falta de gente no se han podido consolidar los proyectos", comentó.

También dijo que hay mucha fuga de talento y esos les pega a

los estudios locales que capacitan al personal.

"Nos hace falta como proyectos suficientes para retener el talento y financiamiento", dijo el directivo.

En este estudio ubicado en Chapultepec y La Paz laboran alrededor de 20 personas, de los cuales 53 por ciento son mujeres y el resto hombres. M



El videojuego que pronto lanzará

ESPECIAL



El estudio realiza actualmente una producción sobre una campaña de prevención de accidentes para GNP

Jorge Velasco/Guadalajara

FALTA MÁS PROMOCIÓN INTERNACIONAL

Ve potencial de crecimiento en estudios locales

“Lo que nos hace falta es llamar la atención, levantar la mano, vender los proyectos”

René Castillo
DIRECTOR DE MANDARAKA

servicios para diferentes productos educativos.

“Hace muchos años hicimos unos cortometrajes animados a los que les fue muy bien Sin Sostén y Hasta Los Huesos”, recordó.

Actualmente también están trabajando en el primer largometraje en coproducción con la empresa Versatile Media denominado

Thingdom “El Reyno de las Cosas” que se estrena este año.

Para René Castillo la industria creativa de Jalisco está en una etapa de consolidación.

“Es un área que puede crecer muchísimo, en México tenemos mucha cultura y tradición plástica muy artística, las primeras escuelas de animación se fundaron hace pocos años, pero cada están egresando más y más animadores y artistas digitales”, comentó.

“La tecnología también está avanzando muchísimos y se pueden hacer producciones de buen nivel con ideas con proyectos en series y películas”, agregó.

Lo que hace falta, dice, es realizar proyectos como Sublime Jalisco que permitan la difusión de esta industria. M

HACE FALTA GENERAR MÁS TALENTO HUMANO

Llevan sus animaciones a varios países

JV/Guadalajara

Mighty Animation es un estudio que nació en el 2012 que desarrolla sus propias producciones y ofrece servicios en animación 3D y 2D.

“Desarrollamos contenidos infantiles y nuestro negocio es prestar servicios de animación y desarrollo de propiedad intelectual”, dijo Luis Pa, director de la empresa.

Mighty ha trabajado con Disney, Cartoon Network, Brown Bag, Nickelodeon, Bento Box y la BBC, entre otros canales de televisión y productoras que transmiten sus producciones en México y el extranjero.

“Nuestro proyecto más reconocido yo diría que es Juan Futbol es una serie de cortos que estuvo en Cartoon Network y Viking Tales que es un nuevo show que está producida por Mighty y Cartoon Network Latinoamérica”, dijo Luis Pa.

Para el entrevistado el crecimiento de la industria creativa en Jalisco va muy bien, pero le falta más promoción.

“Lo que nos falta es tiempo, seguir trabajando, hay una nueva generación de artistas y estudios, hay que seguir con el camino y generar talento”, comentó.

Agregó que también hace falta más colaboración, profesionalización de la industria y tener contactos con gente de otros estudios en otros países.

“Hay que salir al extranjero a ver mercados internacionales y aprender de los casos de éxito y comenzar a sembrarlos”, dijo.

Actualmente en este estudio trabajan alrededor de 40 personas y dependiendo de la producción contratan a animadores independientes. M

“Hay que salir al extranjero a ver otros mercados y aprender de los casos de éxito”.

Luis Patricio Salmón

DIRECTOR Y FUNDADOR DE LA EMPRESA

ESPECIAL



Viking Tales es uno de los proyectos de animación más recientes de la firma

BUSCAN CLIENTES EN INGLATERRA Y EU

Hacen falta más ventas

JV/Guadalajara

En Guadalajara existe poco menos de una decena de estudios que se dedican a realizar videojuegos.

Jorge Suárez, fundador y director de Karaokulta, una comunidad de desarrolladores de videojuegos para celulares y otros dispositivos móviles, asegura que lo que hace falta al sector es más ventas.

“Yo siento que siempre ha sido esa la bronca, ya sabemos producir, todo es perfectible, pero lo que realmente no sabemos y

más nos hace falta es vender”, comentó.

El entrevistado aplaudió proyectos como Sublime Jalisco y otras iniciativas que se han realizado para apoyar no solamente el contenido, sino también la promoción de los modelos de negocio y de canales de venta.

“Ahí es donde creo que estará la diferencia y esto se detonará aún más el crecimiento del sector”, dijo.

Karaokulta es una comunidad de desarrolladores de videojuegos que nació en el 2013 y ya



Uno de los videojuegos más populares de Karaokulta es Trumpealo

facturaban 15 mil dólares al mes. “Este año abrimos en Silicon Valley y en Inglaterra con el afán de vender”, dijo Jorge Suárez.

Entre sus proyectos más cono-

cidos destacan los juegos parodia como Trumpealo y el de Marco Fabián. También ha desarrollado plataformas como Sparkplug mediante la cual se pueden tener

experiencias interactivas mientras se ven videos y Kommerce, una aplicación de comercio móvil.

“Empezamos a hacer coproducciones estamos colaborando con 2DNuts en nuestra primer colaboración en un juego de Play Station 4 que se llama Viva Sancho Villa que está basado en muchos elementos mexicanos, que está muy bien ejecutado y nos emociona poder colaborar en este proyecto porque es un espacio muy difícil para entrar”, aseguró.

Actualmente en el estudio Karaokulta laboran 21 personas y cuentan con dos representantes en Silicon Valley e Inglaterra. La mayoría de sus juegos están destinados para teléfonos celulares y plataformas móviles y PC. M