

KYBERNUS
TU LIDERAZGO IMPORTA



Secretaría de
Cultura



Estado Libre y Soberano
de Hidalgo

EMPRENDIMIENTO CREATIVO Y CULTURAL

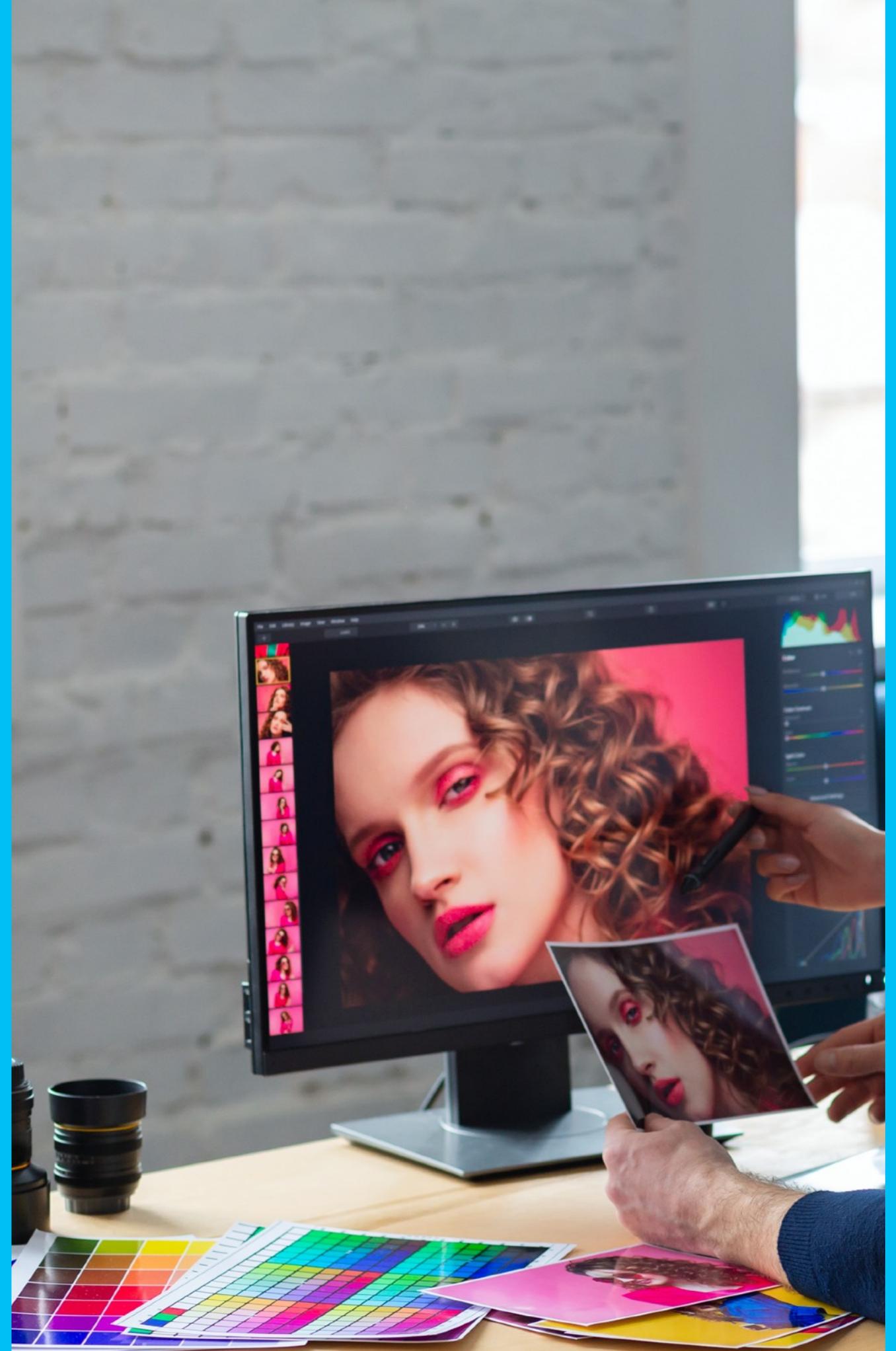
*Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la
Sociedad de la Información.*



17 DE MAYO 2022

¿QUÉ ES UNA EMPRESA CREATIVA Y CULTURAL?

Industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural (UNESCO, 2013).



POR QUE SON IMPORTANTES LAS INDUSTRIAS CREATIVAS Y CULTURALES

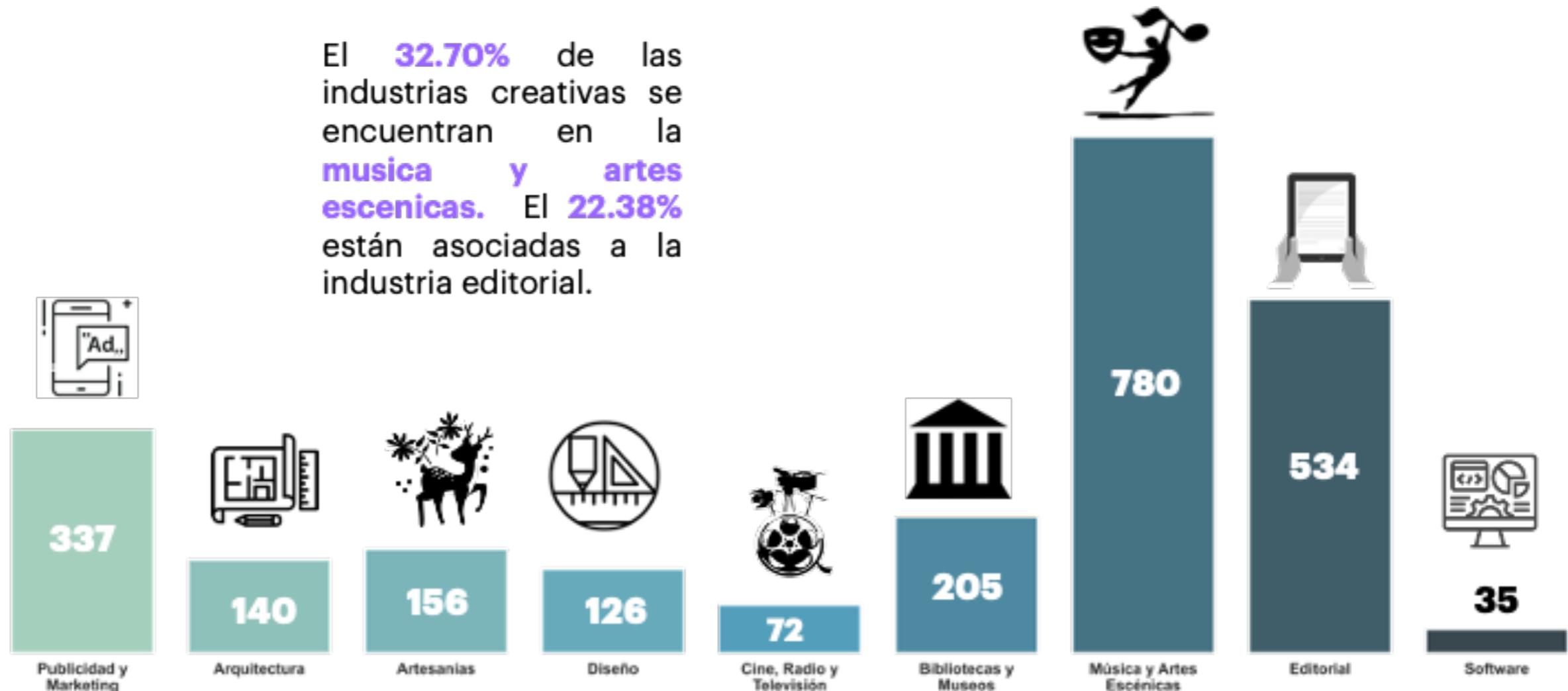
En las ultimas décadas, el mundo se ha transformado a gran velocidad. La globalización de la economía, las comunicaciones y la cultura, así como la revolución digital y la reorientación productiva hacia una economía de servicios y de innovación, han concedido un papel central a las industrias culturales y creativas.

Estas industrias –cuya materia prima es la capacidad para imaginar e innovar– se están convirtiendo en un sector estratégico para el desarrollo productivo, la competitividad y el empleo, pero también para la construcción de consensos, la circulación de la información y los conocimientos.

IDENTIFICACIÓN DE VOCACIONES CREATIVAS POR SECTOR EN HIDALGO EN NOVIEMBRE DE 2020

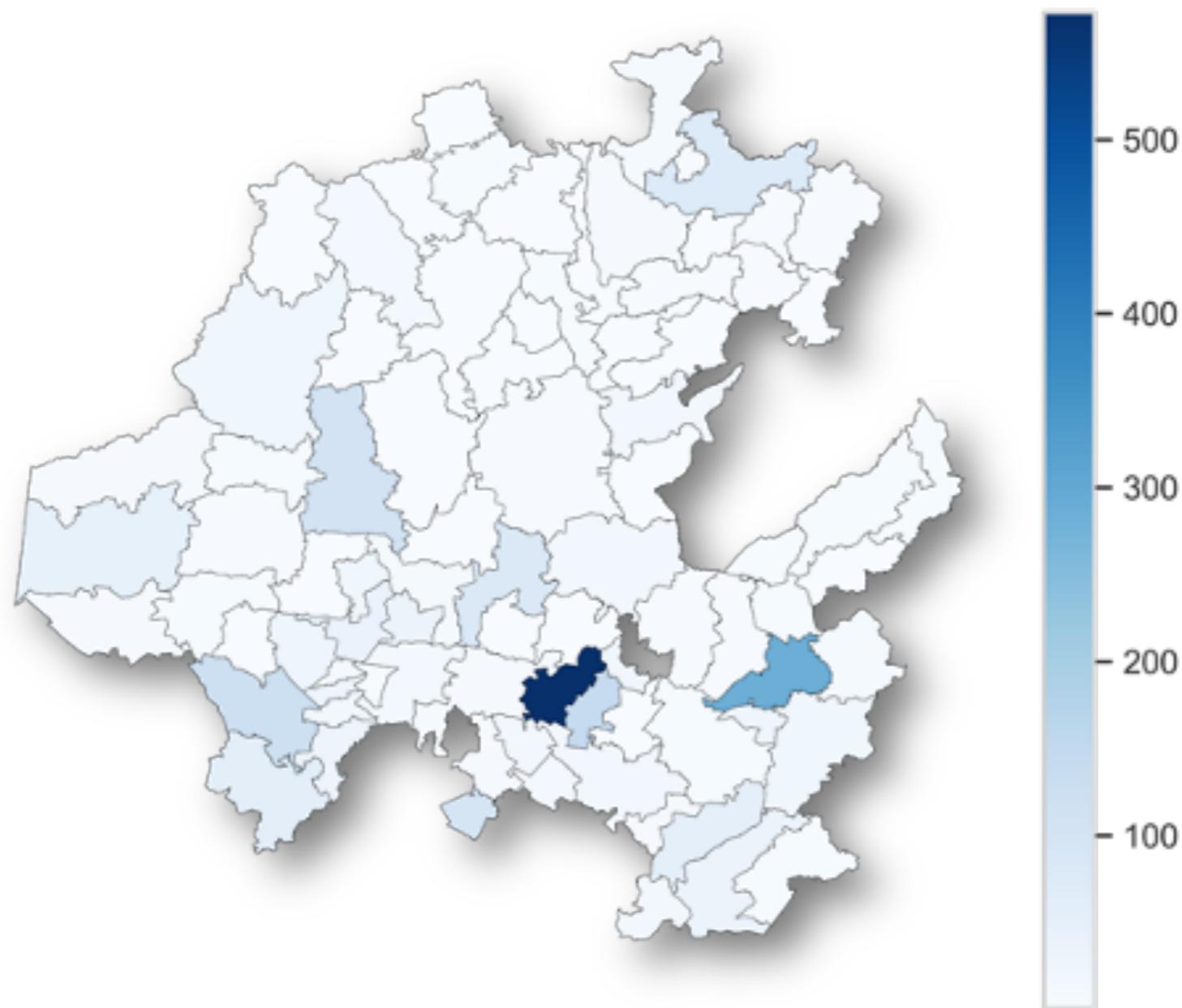
En Hidalgo se identificaron **2,385** unidades económicas, lo que representa el **1.71%** del total registrado dentro la economía.

El **32.70%** de las industrias creativas se encuentran en la **musica y artes escenicas**. El **22.38%** están asociadas a la industria editorial.



Fuente: Elaboración propia con datos de DENUE, INEGI a noviembre 2020

IDENTIFICACIÓN DE UNIDADES ECONÓMICAS CREATIVAS POR MUNICIPIO EN NOVIEMBRE 2020



Los 5 municipios con más unidades económicas creativas son:

- Pachuca de Soto - 573
- Tulancingo de Bravo - 285
- Mineral de la Reforma - 144
- Tula de Allende - 122
- Ixmiquilpan - 107

Fuente: Elaboración propia con datos de DENUE, INEGI a noviembre 2020

CASOS DE ÉXITO: LA OLA COREANA

- * Incremento de la visibilidad de la cultura coreana a nivel mundial, lo que les permitió inicialmente mejorar su imagen ante sus países vecinos.
- * Kpop, Kdramas, celebridades coreanas, los cantantes de Kpop conocidos como "Idols", y todo lo que este mundo involucra con él, desde la construcción del fandom que no solo visualiza el contenido, sino que consume los videojuegos, moda, cosméticos, comida, bailes y su cultura popular en general.
- * Incidido e inherentemente en la promoción turística del país.



INDUSTRIAS CLAVE Y CON ALTO VALOR

CINE.

La industria cinematográfica mundial alcanzó los \$100 mil millones de ingresos, por primera vez en la historia, según la Motion Picture Association.



VIDEOJUEGOS.

El número de gamers en México alcanzó 72.3 millones al finalizar 2020, un aumento de 5.5% con respecto al 2019. La industria utiliza en conjunto la música, el diseño, propuestas audiovisuales, guionista y la programación.



TENDENCIAS DE LA INDUSTRIA LITERARIA

- El audio será el rey a medida que más y más personas recurran a las plataformas de audiolibros, especialmente en los libros de autoayuda.
- Los presupuestos de marketing se utilizarán para mejorar los sitios web y buscar atraer más tráfico al sitio.

- Las asociaciones prevalecerán sobre la competencia.
- El podcasting será una nueva norma para los editores.
- Los suscriptores digitales crecerán debido al acceso instantáneo al contenido.

¿Qué es emprender?

“Es la búsqueda de oportunidades más allá de los recursos actualmente bajo control”...

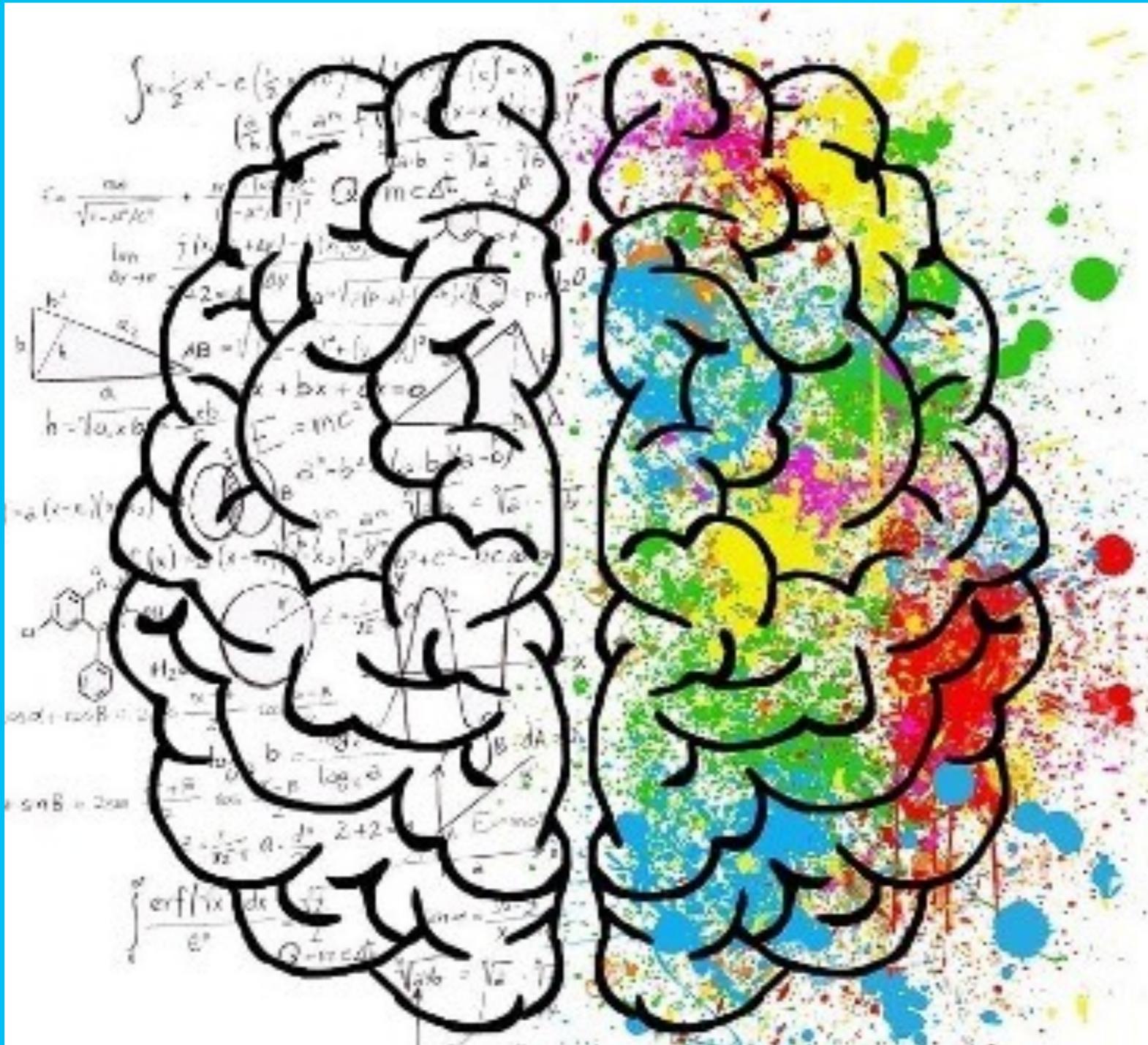
Prof. Howard Stevenson (Harvard University)

PERO EMPRENDEN EN UNA INDUSTRIA CREATIVA SIGNIFICA...

Los públicos no compran
soluciones, compran
emociones



Tenemos una
propuesta y el
público lo valora



“La conexión emocional es, por lejos el mayor motivo de consumo de públicos.”

POTENCIAR LAS EMOCIONES —

Y LAS INDUSTRIAS CREATIVAS SON:



**PUBLICIDAD Y
MARKETING**



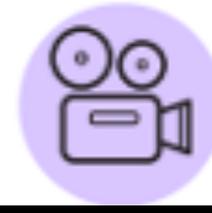
ARQUITECTURA



ARTESANÍAS



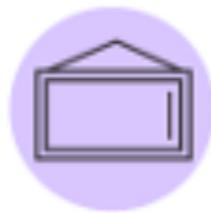
DISEÑO
(PRODUCTO, GRÁFICO,
TEXTIL, ETC)



CINE, TV, ANIMACIÓN,
EFECTOS VISUALES Y REALIDAD
AUMENTADA, **RADIO Y**
FOTOGRAFÍA



**IT, VIDEOJUEGOS,
SOFTWARE Y
SERVICIOS CREATIVOS
COMPUTACIONALES**



**MUSEOS,
GALERIAS,
BIBLIOTECAS Y
PATRIMONIO**



**MÚSICA,
ARTES
VISUALES Y
ESCÉNICAS**



EDITORIAL

LAS EMPRESAS CREATIVAS Y EL MUNDO DIGITAL: LA ANIMACIÓN DIGITAL

La animación tradicional agrupa una serie de técnicas que, mediante secuencias de dibujos o imágenes, dan la sensación de movimiento. En el caso de la animación digital o por computadora el efecto se logra con el uso de programas computacionales

El rol de los guardianes o controladores (*gatekeepers*) en la cadena de valor de animación digital



PROPIEDAD INTELECTUAL

Lo más conveniente es que registres tu **marca**, **patente**, **nombre comercial** o **derechos de autor**, ya que su protección legal depende del registro para acceder a los derechos exclusivos de uso, mismos que te otorgan un título de propiedad legal de defensa ante cualquier amenaza de copiarla manipularla o desprestigiarla.

- Obras literarias y artísticas
- Pinturas
- Fotografías
- Esculturas

“**Sólo el 6% de los creativos monetizan sus propiedades intelectuales**
David Fisher”

“**Los derechos de autor pueden llegar a ser el activo más valioso.**”

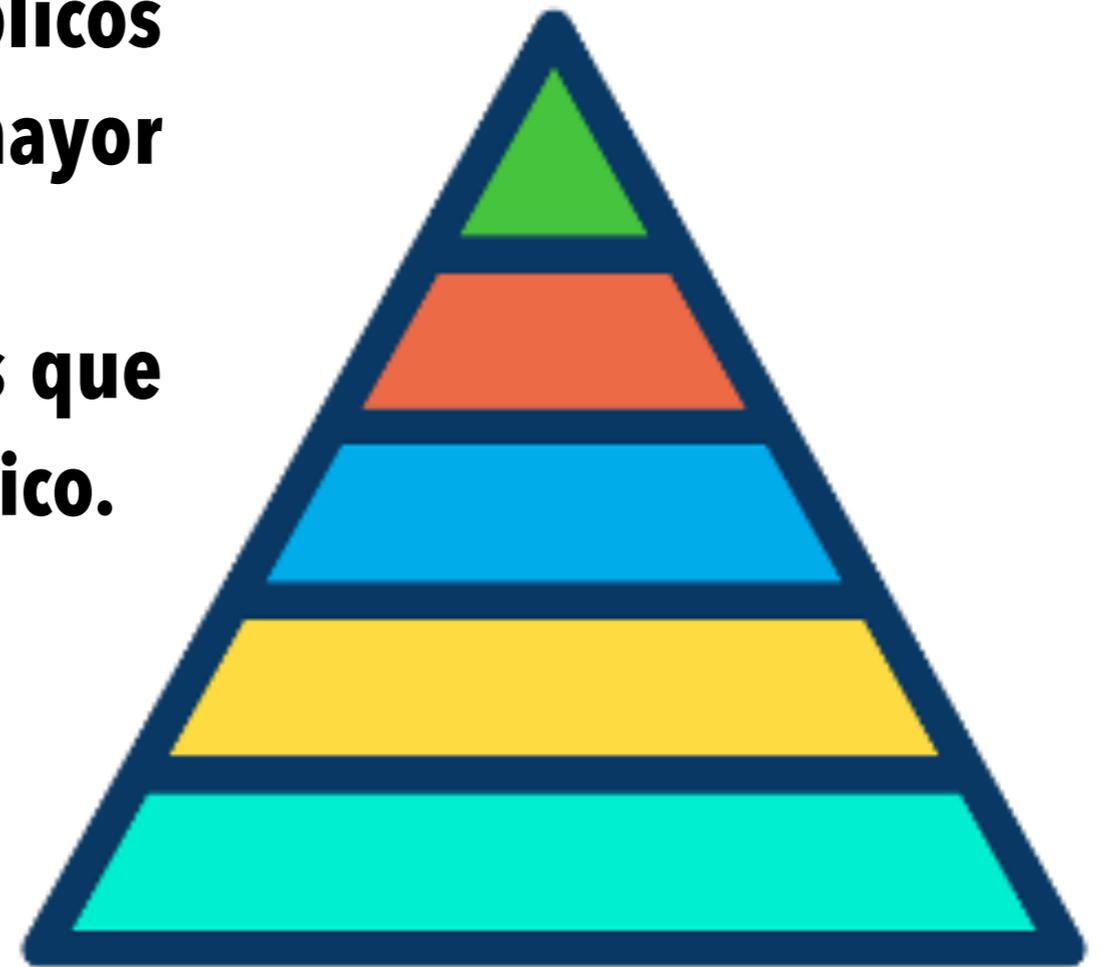
“**La propiedad intelectual es un recurso, escalable, expansible y no se gasta cuando se usa**”

Como reinventarse ante la pandemia

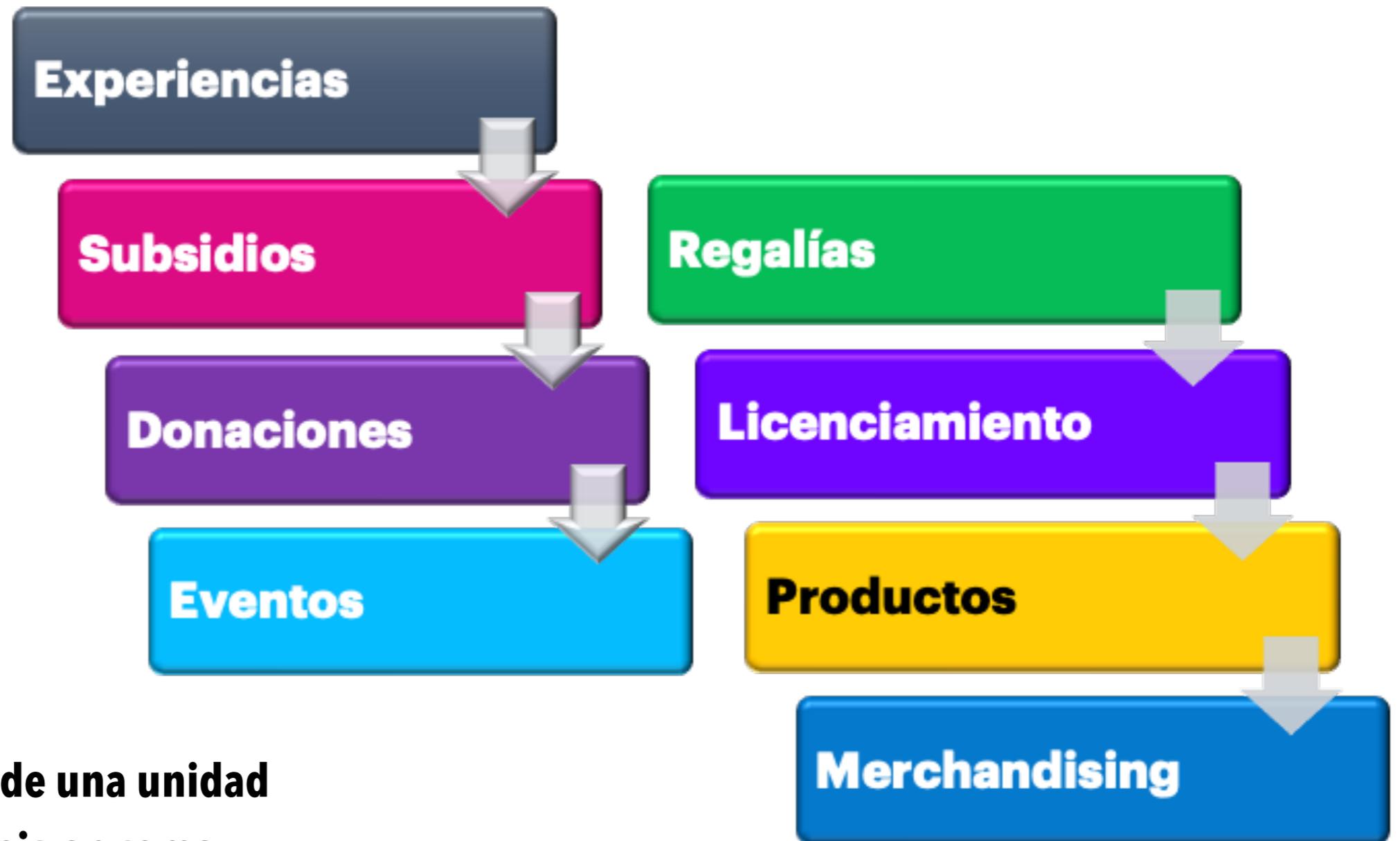
- 1. Rediseñar productos, servicios, y experiencias singulares, rentables y atractivas.**
- 2. Nuevos modelos de producción y distribución.**
- 3. Reconectar y reconocer públicos**

DIVERSIFICACIÓN DE INGRESOS

- **Desarrollar una conexión emocional con el público objetivo.**
- **Determinar una pirámide de públicos clasificándolos de menor a mayor disposición de pago.**
- **Construir un portafolio de ofertas que cubran los deseos de de cada público.**



DIVERSIFICACIÓN DE INGRESOS



La sostenibilidad de una unidad creativa se refleja en como mínimo 5 formas de ingresos.

MODELO LEAN CANVAS PARA EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS



NO OLVIDES QUE PARA QUE TU EMPRENDIMIENTO SEA EXITOSO DEBES:

- **Tener una buena relación con el dinero, las matemáticas y los números. No es algo malo.**
- **Tener una buena relación con las ventas y el marketing. Confía en que tu trabajo aporta valor a la sociedad.**
- **Ten una buena comunicación hacia el exterior. Da a conocer tus talentos y habilidades a la sociedad.**
- **Maneja correctamente tu tiempo. Cumple tus plazos. Enfoca tus esfuerzos en la actividad a realizar y termina.**
- **Maneja tu estrés y tus emociones.**

- **UN NEGOCIO SIN UTILIDADES, ES UN PASATIEMPO MUY CARO.**