

Folio: IG303202212929

Nombre de la práctica: Centro de Cultura Digital del estado de Hidalgo

Estado: 2da Etapa

General

Etapa 1

Etapa 2

Nombre de la práctica: Centro de Cultura Digital del estado de Hidalgo

## I. Perfil de la instancia participante

\* Orden de gobierno: Estatal

\* Si orden de gobierno es 'Municipal' indicar a

que municipio  
\* Poder al que pertenece:  
pertenece: Ejecutivo

Si pertenece a un órgano indique: (Ninguno)

\* Registre el nombre del órgano:

Secretaría: Secretaría de Cultura

\* Dependencia: Secretaría de Cultura

\* Área: Despacho de la Secretaría de Cultura

\* **Domicilio:** Viaducto Río de las Avenidas no. 200, Col. Periodistas, Pachuca, Hgo, C.P. 42088

\* **Teléfono(s):** (771) 778 0538 y (771) 778 0921

## II. Datos del responsable ante el RIG

---

**Título:** Dra.

\* **Nombre(s):** Leyza Aida

\* **Apellido paterno:** Fernández

**Apellido materno:** Vega

**Nombre completo:** Dra. Leyza Aida Fernández Vega

\* **Cargo:** Encargada de la Secretaría de Cultura del Estado de Hidalgo

\* **Correo electrónico:** [leyzafv@hidalgo.gob.mx](mailto:leyzafv@hidalgo.gob.mx) (mailto:leyzafv@hidalgo.gob.mx)

\* **Correo electrónico  
alterno:** keivin.reyes@hidalgo.gob.mx

\* **Teléfono(s):** (771) 778 0538 y (771) 778 0921

**Celular(es):** (771) 1435292 y (771) 203 6195

## III. Datos de identificación de la práctica

---

- \* Nombre de la práctica:** Centro de Cultura Digital del estado de Hidalgo
- \* Descripción de la práctica :** El Centro de Cultura Digital del Estado de Hidalgo, es un espacio abierto y propicio para la exploración de horizontes mediante la aplicación de las TIC´s en el arte y la cultura asistidas por estrategias de Fomento al Emprendimiento Creativo y la Agenda de Cultura Digital, fomentando el desarrollo, acceso universal y uso de servicios, plataformas y soluciones tecnológicas centradas en el ciudadano con base a esquemas colaborativos de intercambio y creación de comunidades culturales digitales.
- \* Fecha de inicio :** 27/07/17
- \* Fecha de conclusión :** 10/06/21

#### Período que comprende la documentación de la práctica

- \* Inicio :** 27/07/17
- \* Conclusión :** 30/03/22

#### Período que comprende el desarrollo de la práctica

- \* Inicio :** 27/07/17
- \* Conclusión :** 30/03/22

#### IV. Datos generales de la práctica

#### Problemática que originó el diseño e implementación de la práctica

- \* Problemática:** Históricamente, el arte y la cultura ha sido observado y atendido desde una perspectiva tradicional con énfasis en la protección, estudio, análisis, reconocimiento y/o difusión del patrimonio (material, inmaterial o natural) y la propia creación artística realizada por los distintos actores de cada

región y/o disciplina.

En este contexto, y bajo la premisa de que la cultura, según la UNESCO, es "el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social", el Gobierno del Estado de Hidalgo, mediante la creación de la Secretaría de Cultura en la presente administración, identificó que existen grupos y sectores de la población que actualmente y de manera dispersa, se encuentran experimentando, explorando o desarrollando de manera independiente, actividades no tradicionales asistidas por las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Por ello en el año 2019, dado que no existe un espacio así en el estado de Hidalgo y posterior a las experiencias adquiridas en la 18a Feria del Libro Infantil y Juvenil Hidalgo 2018 en donde por primera vez en su historia se instaló un Pabellón Digital con actividades lúdicas y educativas para la generación de experiencias interactivas, surgió a partir del acercamiento, observación y retroalimentación de niños, jóvenes y adultos, el primer planteamiento formal y desarrollo de un plano de edificio para la creación de un Centro de Cultura Digital en el cual, la comunidad artística, cultural, educativa, empresarial y gubernamental, pudiera explorar y experimentar, libremente, la producción cultural y artística, ya sea como manifestación cultural, con fines comerciales y de desarrollo de productos como videojuegos, desarrollo del talento, etc.

**\* ¿Cuál fue su estrategia de implementación?:**

En términos generales, la iniciativa surgió a partir de la experiencia, observación y desarrollo de espacios interactivos (tanto físicos como digitales) en la FLIJH2018, en donde además, se desarrolló un estudio estadístico del perfil de los visitantes. Así, se elaboró un primer planteamiento técnico de edificio y se comenzó a considerar, de manera formal, presupuesto para la inversión y desarrollo de las TICs formalmente aplicadas para el beneficio del sector artístico y cultural de Hidalgo.

---

## Objetivos de la práctica

- \* General:** Brindar acceso libre y universal a la cultura mediante el uso eficaz y exhaustivo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación a través de la exploración, experimentación y construcción de experiencias significativas para artistas, creadores y público en general.
  
- \* Específicos:**
  - \* Fomentar la construcción y desarrollo de espacios resilientes, abiertos y propicios para la creación artística y cultural de la sociedad hidalguense mediante la exploración y experimentación activa.
  - \* Incrementar la efectividad, cercanía y transparencia en la gestión institucional mediante el uso apropiado de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
  - \* Generar experiencias interactivas de manera inclusiva y centradas en las personas.

## Las prácticas de innovación gubernamental y tecnológica deberán destacar el impacto de sus iniciativas en las metas para el desarrollo en Hidalgo

**Promoción a la innovación:** El presente proyecto, constituye la consolidación y ejercicio responsable de políticas públicas implementadas al inicio de la presente administración, en donde se creó la Secretaría de Cultura del estado de Hidalgo como una organización responsable de atender y fomentar las distintas manifestaciones artísticas y culturales de nuestro estado. Bajo este contexto, mediante el diseño y operación de estrategias de Fomento al Emprendimiento Creativo en Hidalgo e instauración de una Agenda Digital de Cultura, se dio forma y se constituyó el Centro de Cultura Digital como un espacio propicio para la creación de soluciones tecnológicas e iniciativas mediante las cuales, se implementaron no solo experiencias físicas interactivas durante eventos como la Feria del Libro Infantil y Juvenil Hidalgo 2022 sino que también, se desarrollaron sistemas de información y productos para el libre acceso del ciudadano y/o consumo cultural en medios digitales.

**Aplicación de los recursos:** Desde el inicio de sus operaciones, el Centro de Cultura Digital ha desarrollado actividades con el personal ya existente en la dependencia y jóvenes de servicio social, en donde se han ofertado libre y gratuitamente cursos, talleres, interacciones, servicios y contenidos digitales al ciudadano. Asimismo, en el año

2018, de manera preliminar, el equipo de arquitectos de la institución con personal de la Subsecretaría de Innovación y Emprendimiento Cultural, realizaron un primer anteproyecto de mapa con distribución de espacios del edificio que alberga actualmente el Centro de Cultura Digital de manera formal. Derivado de lo anterior, en el año 2020, con tan solo \$1'000,000.00 de inversión, se realizó la remodelación de un espacio en el edificio que albergaba la antigua Biblioteca del Estado, quedando así habilitado de manera digna para la recepción del público. Así, durante el año 2021, se realizaron gestiones administrativas para disponer de un monto de \$1'400,000.00 para la adquisici

**Promoción a la transparencia con cero corrupción:** En todo sentido, a través del Centro de Cultura Digital, se han implementado sistemas de información tanto para la reserva de espacios y/o venta de boletos en línea, como inscripción y matriculación de alumnos. En otro sentido, se ha contribuido a incentivar la sistematización y modelado de procesos para su desarrollo de una manera ágil, oportuna y eficaz.

## Resultados de Impacto Social - Describa los resultados alcanzados que sean directamente en beneficio de la sociedad

**\* Sector beneficiado :** Niños, jóvenes y adultos; artistas, creadores y portadores d

**\* Población beneficiada:** Más de 557 mil usuarios y visitantes en espacios culturales y sistemas de información, en donde destacan más de 1 millón 765 mil visitas contenidos digitales aproximadamente.

**Cobertura geográfica:** Estatal

**Marque si hay otro impacto social no contemplado en los anteriores:**

**\* Indicador:** Jóvenes en proceso de consolidación de una manifestación artística y cultural en su localidad, así como creadores que buscan y exploran nuevos horizontes.

---

## Innovación

- \* Destaque el aspecto innovador de la práctica:** El reconocimiento de una necesidad, apertura de ventana de oportunidad y formalización de un espacio digno en el que artistas, creadores y público en general concurren de manera física y digital para la exploración, experimentación, desarrollo, creación y/o difusión de manifestaciones artísticas y culturales en comunidad asistidas por las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

---

## Describa las evidencias que comprueben los resultados alcanzados atendiendo a los siguientes criterios

- Gestión de mejora de procesos:** Mediante la sistematización se han estandarizado procesos del cual un ejemplo es la reserva en línea de lugares para actividades presenciales para control de aforo y cumplimiento de medidas sanitarias
- Factores clave de éxito:** Escucha activa y procesamiento oportuno de la retroalimentación y demandas de la sociedad; trabajo en equipo y sentido de comunidad; apoyo de la alta dirección en proyectos, ideas y soluciones.
- Definición de las etapas:** Establecimiento de políticas y principios en la Ley de Cultura del estado de Hidalgo y Reglamento Interior, y posteriormente, políticas públicas, proyectos estratégicos y presupuesto a acciones.
- Aprovechamiento de los recursos:** Empleando únicamente a personal de la institución, se han tenido ahorros en consultoría y generación de contenidos por aproximadamente 5 millones de pesos. Las únicas inversiones han sido en obras.
- Plan de riesgos:** En el marco del Sistema de Control Interno Institucional, se cuentan con políticas y lineamientos internos para el mantenimiento de un ambiente de control

adecuado a los objetivos de la organización.

## Describa los conceptos generados de ahorro por lo práctica, relacione montos y conceptos

* Concepto	* Monto
Ahorros derivados la no contratación de consultorías para el desarrollo de sistemas.	5000000
Impresión de boletos electronicos evitando el uso del papel	300000
Generación de cartelera digital en lugar de impresiones en papel	500000
Desarrollo de piezas interactivas para exposición en eventos	500000
Desarrollo de estudios estadísticos	600000
Generación de cursos on line desde la institución para el público y personal	400000
Infraestructura de servidores al usar instancias en la nube	700000
Biblioteca pública digital en línea	200000
Digitalización, preservación y difusión del patrimonio documental	600000
Servicio, soporte técnico y atención a usuarios de las áreas de la institución	400000

## Transferencia

**Si es factible de transferir la práctica mencionar el costo**

La transferencia sería mediante una valoración y ajuste de la normatividad existente que permita un posterior modelado de procesos e incorporación de las TICs para el establecimiento, estandarización y sistematización de actividades.



**Controlar y por qué** tiempo, alcance y gestión del cambio.

<b>Si aplica, describa la gestión para la transferencia:</b>	Alineación estratégica con base en los objetivos de la organización, asistida por las tecnologías de la información, para el adecuado cumplimiento de la misión y necesidades de la población.
<b>Si la práctica ya ha sido transferida mencione las instancias beneficiadas con la transferencia:</b>	Se han compartido en el pasado algunos componentes del ecosistema, siendo los más relevantes, el modelo de cartelera, taquilla y cursos virtuales.

## Difusión de la práctica

<b>Mencionar página web, URL, cuentas de Facebook o Twitter:</b>	Website nuevo: <a href="https://ccd.culturahidalgo.gob.mx/">https://ccd.culturahidalgo.gob.mx/</a> ; FB: <a href="https://www.facebook.com/ccdhgo">https://www.facebook.com/ccdhgo</a> ; Website 2018: <a href="http://cultura.hidalgo.gob.mx/ccd_educativo/">http://cultura.hidalgo.gob.mx/ccd_educativo/</a> ; FB
<b>Si existen otros medios a través de los cuales se difunde la práctica, especificar:</b>	Recomendado ver render del CCD: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cprnkp90DRE">https://www.youtube.com/watch?v=cprnkp90DRE</a>

## Observaciones y/o comentarios

<b>Observaciones y/o comentarios adicionales :</b>	<p>En su fase final, el Centro de Cultura Digital Hidalgo se integra de 5 espacios funcionales desde los cuales se ofertarán actividades y exposiciones para todas las edades en torno al uso de la tecnología en la vida cotidiana y las formas expresivas del arte, la cultura y el universo digital digital:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Laboratorio de inmersión y realidad virtual.</li> <li>2.- Laboratorio transmedia.</li> <li>3.- Maker space para impresión 3D con laboratorio de tecnologías libres.</li> </ol>
--	---

4.- Aula digital para la formación digital.

5.- Domo Geodésico para experimentación de entornos virtuales y aprendizaje en realidad aumentada.

Este espacio, incluyente y propicio para la creatividad mediante el uso y exploración de las TIC´s, vinculará de manera autogestiva a niños, jóvenes, profesionales y comunidades diversas para mejorar sus habilidades digitales, fortalecer la equidad, generar vínculos, promover la conciencia ciudadana y apoyar la innovación y el emprendimiento en el Estado de Hidalgo con énfasis en el arte y la

---

## Anexos

### Nota:

En el siguiente apartado, deberá anexar el RESUMEN EJECUTIVO, así como aquellos documentos que considere pueden servir para facilitar al Comité Evaluador mayores elementos de valoración para la misma, Puede anexar además del RESUMEN EJECUTIVO:

- Certificaciones de Calidad, Excelencia, Competitividad, etc, de Organismos Externos a la Institución.
- Documentación que avale haber obtenido algún premio, reconocimiento o distinción de la práctica inscrita.
- Recomendaciones, sugerencias o comentarios vertidos por organismos externos a la instancia que participa y que se relacionen con la práctica inscrita, etc.

--- SE SUGIERE ARCHIVOS DE UN TAMAÑO MENOR A 20 MEGABYTES ---

\* Anexo 1 (Resumen ejecutivo .pdf):



[./Rig2022/PublicTempStorage/20220315-resumenejecutivoig---centro-de912368.pdf](#)

Anexo 2 (.pdf, .docx, .pptx, .mp4, .jpg):



[./Rig2022/PublicTempStorage/20220315-resumenejecutivoig---centro-de1316412.pdf](#)

Anexo 3 (.pdf, .docx, .pptx, .mp4, .jpg):



[./Rig2022/PublicTempStorage/centro-de-cultura-digital-v1.1---rig8864300.pdf](#)

Anexo 4 (.pdf, .docx, .pptx, .mp4, .jpg):



[./Rig2022/PublicTempStorage/muestra-gastronomica-santiago-de-anaya-x2864858.pdf](#)

