3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

INICIO

La UNESCO define a las industrias culturales y creativas (ICC) como aquellos sectores de la actividad organizada que tienen como objetivo principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y de contenido cultural, artístico o patrimonial (2010).

Felipe Buitrago dice que el concepto es adaptable a las necesidades del entorno, por lo que pueden ser llamadas como: Industrias Culturales, Industrias Creativas, Economía Creativa, Economía Cultural, Industrias del Ocio, Industrias protegidas por el derecho de autor, entre otras (Buitrago y Duque, 2013).

En la publicación La Economía Naranja se menciona que las ICC aportan en el aspecto económico, valor agregado, generan empleo directo e indirecto, cuentan con potencial de crecimiento, facilita la introducción de otros tipos de productos en el mercado y genera recursos sustentables a largo plazo. Y en el aspecto cultural, contribuyen a la cohesión social, facilitan la expresión de comunidades y pueblos, aumentan el empoderamiento personal, contribuyen al desarrollo de la confianza social y transforman espacios urbanos.

La Secretaría de Cultura de Jalisco, celebra por tercer año en Guadalajara, Jalisco, el Congreso Internacional sobre Industrias Culturales y Creativas, un foro de discusión y difusión de conocimientos, experiencias y promotor de una red de conexiones a nivel nacional e internacional. Un espacio de encuentro, reflexión y vinculación de los sectores creativo, artístico, cultural, institucional, académico y empresarial, para contribuir al desarrollo del ecosistema cultural y económico en el estado.

Para esta edición, el Congreso abordará las tendencias del desarrollo tecnológico y su relación con la cultura y aplicación en las diferentes manifestaciones artísticas, así como las oportunidades que este mercado ofrece. "Representa una oportunidad histórica, ya que la adopción tardía y limitada de nuevas tecnologías, entre otros factores, ha propiciado nuestro atraso relativo o brecha de desarrollo. Estos cambios tecnológicos deben ya reconocerse como parte de un proceso profundo y de largo plazo de convergencia..." (Piedras, 2006).

OBJETIVO

Analizar los principales retos y oportunidades del sector, así como entender la influencia de la tecnología en el desarrollo cultural, como un propulsor para desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas. Se busca inspirar y fortalecer, además de mostrar las oportunidades de desarrollo a los emprendedores del sector.

FECHAS

4, 5 y 6 de octubre de 2017.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Gestores culturales, estudiantes, investigadores, emprendedores y empresas del sector creativo y cultural, artistas, directores y encargados de instituciones culturales y personas interesadas en el tema y estudio de las Industrias Culturales y Creativas.

SEDE

Secretaría de Cultura
Edificio Arróniz, Centro de Creación Contemporánea "El Cuartel". Planta baja
Reforma 425, Zona Centro
Guadalajara, Jalisco, CP 44100

INFORMACIÓN

Secretaría de Cultura
Dirección de Fomento a las Industrias Creativas
iccjalisco@gmail.com
www.congresoindustrias.com
Tel. (33) 3030 4514

INSCRIPCIONES

En el siguiente link podrás realizar tu registro: https://goo.gl/3dKHJp
La confirmación que se reciba vía correo electrónico habrá de presentarse en la sede del evento el primer día de actividades para completar tu inscripción, en donde se entregará el pase de ingreso a las actividades programadas.

¿Estás interesado en alguno de los talleres que se realizarán dentro del congreso?

Para ello deberás realizar tu registro en el taller de tu elección. Los talleres tienen cupo limitado. Te sugerimos consultar fechas, horarios y contenidos en el menú "actividades". Sólo podrán ingresar las personas que se hayan registrado y cuenten con su confirmación.

1. Elaboración de libros digitales. https://goo.gl/3TQC5m
2. Desing thinking para las Industrias Culturales y Creativas (3 días). https://goo.gl/We5wt8
3. Elaboración de libros digitales interactivos. https://goo.gl/18zBdx
4. Música y código. Introducción a Pure Data (2 días). https://goo.gl/Rk6mM5
5. Videommaping.
6. Intercambio de experiencias respecto al desarrollo de las ICC en los Estados (2 días).

Debido a que los talleres tienen cupo limitado, sólo podrán ingresar las personas que se hayan registrado previamente y cuenten con su confirmación.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

INVITADOS

Alejandrina D'Elia

Ministerio de Cultura de la Nación
Argentina

Licenciada en Organización y Dirección Institucional con Posgrado en Gestión en Cultura y Comunicación. Comenzó su carrera en el Museo Nacional de Arte Decorativo y tuvo a su cargo el Departamento Educativo. Lideró numerosos proyectos en distintas instituciones culturales como el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, el Complejo Histórico Cultural Manzana de las Luces, entre otros. Fue general del Programa de Arte, Educación y Tecnología en la Fundación Telefónica de Buenos Aires y estuvo a cargo de la Dirección del Espacio Fundación Telefónica, espacio pionero en su tipo en la Argentina. Fue asesora de la Fundación Telefónica en Madrid, Lima y Caracas. Trabajó como directora de Programas y Redes Institucionales en el municipio de Vicente López y actualmente es directora nacional de Innovación Cultural del Ministerio de Cultura de la Nación. Cuenta con experiencia en el diseño de proyectos innovadores y herramientas de innovación cultural, implementación de programas innovadores en territorio, armado de Redes con sector privado, sector público y sociedad civil y liderazgo de equipos interdisciplinarios.

Alonso Oyarzún

Fábrica de medios
Chile

Comunicador Audiovisual, mención dirección de Cine y Televisión de DuocUC. Su temprano interés por la post producción y la edición de contenidos audiovisuales lo llevan a fundar Panoptiko el año 2009, productora que presta servicios a empresas líderes, ofreciendo soluciones de comunicación interna, implementación técnica y generando contenidos de alta calidad. Actualmente, dirige Fábrica de Medios, plataforma colaborativa especializada en la industria audiovisual y nuevos medios de Latinoamérica, la cual ha sido recientemente destacada por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) como una de las 50 innovaciones en Industrias Creativas en América Latina y el Caribe en la publicación: "Economía Naranja: Innovaciones que no sabías eran de América Latina y el Caribe". Fue distinguido el año 2015 como Socio Insigne por la Asociación de Emprendedores de Chile por su aporte en la construcción de un ecosistema de emprendimiento en Chile. Ha sido invitado como Speaker a diferentes eventos desatacando su participación en TEDxGuadalajara. Actualmente es parte de la comisión de selección de películas chilenas que participan en los más importantes festivales como los Óscar, Goya y Ariel. Además, participa en el comité de Innovación y Propiedad Intelectual de AMCHAM / Cámara Chilena Norte Americana de Comercio.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Jonathan P. Goldman

Banco Interamericano de Desarrollo (BID)
Washington D.C.

Curador y diseñador de la colección de arte del BID. Es gerente del proyecto para el Centro Cultural de Exhibiciones y programación del BID, así como diseñador para la división de creatividad de dicho organismo. Además implementa proyectos públicos e iniciativas para las Industrias Culturales y Creativas.

José Alonso

Geek Creative Economics
Uruguay

Es economista y diploma de postgrado en economía por la Universidad de la República (Uruguay). Desde hace 10 años se dedica profesionalmente al trabajo con las industrias culturales y creativas, así como a la capacitación y diseño de políticas en emprendedorismo. Se ha especializado en temas de Lean Startup y Design Thinking en la Universidad Anglia Ruskin (Cambridge, UK) y la Universidad de Stanford (Palo Alto, USA). Es docente universitario desde 1998. Se ha desempeñado como consultor para instituciones públicas y privadas en temas de competitividad, política de clusters y emprendedorismo. Fue consultor en la Agencia Nacional de Investigación e Innovación para el desarrollo de instrumentos de apoyo a las industrias creativas, en conjunto con FOMIN. Actualmente, se encuentra liderando el equipo consultor de Universidad CLAEH en el área de estudios prospectivos en las industrias creativas, trabajo que se desarrolla para la Oficina de Planeamiento y Presupuesto de la Presidencia de la República. Es consultor senior en Geek Creative Economics.

Arturo Velázquez

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)
México

Originario de Guadalajara, Jalisco, es maestro en Sociología Industrial por la Imperial College of Sciense and Technology/University of London. Actualmente es director y representante de la Oficina México de la OEI. Fue asesor de Asuntos Internacionales de la Subsecretaría de Educación Superior de la SEP y de certificación Programas Académicos de la Rectoría de la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco. Ha ocupado diversos cargos en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y además fungió como director general de Administración y Finanzas del Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior A.C. (CENEVAL), como director general de Planeación Educativa de la SEP y de la División de Estudios Profesionales de la Universidad Iberoamericana. Desde 1975 es profesor del Posgrado de la Facultad de Contaduría y Administración en la UNAM, ha sido director de tesis y sinodal de más de 150 exámenes profesionales de la licenciatura en administración. Cuenta con diversas publicaciones dentro del área de las ciencias administrativas y de planeación universitaria.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Manuel J. Molano

Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. (IMCO)
México

Economista mexicano (licenciado por el ITAM y maestro por el Imperial College y SOAS, Londres). Es director general adjunto de IMCO desde hace casi una década. Es un generalista curioso. Hace investigación sobre competitividad, mercado laboral, inversión, educación, pobreza, pequeñas empresas, sector financiero, agricultura, energía, entre otras cosas. Le gustan los modelos de equilibrio general y los usa cada vez que puede. También es conferencista, y ha tenido públicos interesantes: presidentes, legisladores, gobernadores, empresarios y líderes de pensamiento. Escribe cada mes en Entrepreneur, y esporádicamente en otros espacios (Este País, Alto Nivel, Letras Libres). Cree en la formación de talento como palanca para el desarrollo de las instituciones y del país. Ha sido empresario, servidor público, investigador y consejero de instituciones y empresas. Estuvo siete años (2009-2016) en el consejo de administración de HR Ratings, agencia mexicana de calificación de riesgo. Hoy es consejero de la subsidiaria de suministro básico de la Comisión Federal de Electricidad. También es consejero en México, ¿Cómo Vamos?, un centro de pensamiento sobre temas de coyuntura económica, y en México Unido Contra la Delincuencia (MUCD). Es parte del Consejo Consultivo de Laureate International Universities en México. A finales de los 90, fue emprendedor en el sector manufacturero y algo aprendió sobre ser empresario. En el sector público trabajó en SAGARPA, y en el sistema de ingenios azucareros expropiados en 2001. De 2004 a 2006, dirigió la empresa que comercializaba azúcar del Gobierno Federal. En 1998 ganó el premio Banamex de economía por su tesis de licenciatura.

Leticia Gasca

Instituto del Fracaso y Fuckup Nights
México

Nació el primer día del mundial de México 86 y le gusta más jugar futbol que verlo. Es co fundadora y directora del Instituto del Fracaso y Fuckup Nights. Tiene una década de experiencia como emprendedora, inversionista y mentora. Es una de las expertas más reconocidas en investigación acerca de fracaso empresarial y resiliencia. Es Global Shaper del World Economic Forum. En 2015 fue elegida por la revista The Economist como una de las "Voices from 2040" y obtuvo el Premio a la Mujer Emprendedora, otorgado por World Innovation Expo. En 2014 fue reconocida como Gifted Citizen por liderar uno de los 30 proyectos más innovadores del mundo. Es autora del libro Sobrevivir al Fracaso y columnista en Forbes y el diario El Economista. Antes, fue editora de la revista Expansión. También trabajó en New Ventures México donde coordinó el primer Foro Latinoamericano de Inversión de Impacto (FLII). Fue delegada Juvenil de México en la ONU durante el 62º Periodo de Sesiones de la Asamblea General y en 2007 ganó el Premio Nacional de la Juventud.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Fric Martínez

Emprendigente
México

Artista, empresario, autor y emprendigente. Ha fundado más de diez empresas con y sin éxito como: Organika, reconocido estudio de animación (2002) organika.tv, Fric Martínez, cuarenta mil creativos consiguiendo trabajo entre ellos (2008) fricmartinez.com, Fric Animation, videos en animación para que los emprendedores expliquen lo que hacen (2014) fricanimation.com y Cliqa, aplicación para que los latinos en Estados Unidos recarguen su celular con descuento (2015) cliqa.org. Su última creación es el libro Startupismo, convierte tu idea en dinero en 20 pasos, una metodología certificada por el Instituto Nacional del Emprendedor INADEM y un ameno libro ilustrado que sirve de guía para emprender en la nueva era.
www.startupismo.com

Rodrigo Limón

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)
México

Licenciado en Pedagogía por la Universidad Nacional Autónoma de México, actualmente es coordinador del Área de Educación, Ciencia y Cultura, en la OEI, Oficina México, en donde ha participado en la implementación de iniciativas como el Premio Iberoamericano de Educación en Derechos Humanos, el proyecto Paulo Freire movilidad académica para estudiantes de Escuelas Normales, el Premio México Lee de Fomento a la Lectura y la Escritura, el concurso de Blogs ¿Qué estás leyendo?, la estancia de jóvenes proyectistas culturales en el marco del proyecto Bogotá Líder, entre otras. En el periodo 2012-2015 fue jefe de Departamento de Planeación Académica en la Subdirección General de Educación e Investigación Artística del Instituto Nacional de Bellas Artes INBA.

Luis Miguel González

Diario El Economista
México

Licenciado en Ciencias Económicas por la Universidad de Guadalajara. Estudió maestría en periodismo en la Universidad Autónoma de Madrid / El País y se especializó en periodismo económico en la Universidad de Columbia. Actualmente es director general editorial del diario El Economista y participa como columnista dos veces por semana y en la Revista Expansión dos veces al mes. Comentarista económico de Radio Fórmula. Participaciones en programas de Joaquín López-Dóriga, José Cárdenas, Eduardo Ruiz-Healy, Ricardo Rocha, Paola Rojas y Óscar Mario Beteta. Conferenciante en temas relacionados con economía, negocios y periodismo. Profesor de la Fundación Gabriel García Márquez para el Nuevo Periodismo Latinoamericano, en Cartagena de Indias, Colombia. Primer lugar en el Premio a la Excelencia en Periodismo Económico en México en 1998, Citibank. Mención honorífica en el Premio Periodismo Cultural 2002 Fernando Benítez y reconocimiento de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Guadalajara 2015 como uno de los graduados más destacados en su vida profesional.

Luis Alberto Güémez

Analista, Financiero, Periodista
México

Maestro en finanzas y egresado de Programa Alta Dirección (AD2) en IPADE. Actualmente es director de la Unidad de Relaciones Internacionales del Gobierno Municipal de Zapopan. En su experiencia profesional ha ocupado diversos cargos directivos en instituciones como Grupo Chocolate Ibarra, BBVA Bancomer, HSBC Bital, Invex. Es el socio 4691 de Instituto Mexicano de Ejecutivos de Finanzas (IMEF) donde fue presidente del consejo directivo Guadalajara en el 2001 y del consejo consultivo en 2003. Cuenta con experiencia académica desde el año 2002 como profesor de licenciatura y postgrado en las escuelas de Empresariales y de Comunicación de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara, en el ITESM Campus Santa Fe y Campus Guadalajara, en la UNIVA, en la UVM Campus Guadalajara Sur. Co-autor de los libros Sin Terrorismo y Sin agua editados por Razón y Acción y la Editorial Ágata y Desarrollo Económico de Jalisco editado por la Dirección de Publicaciones del Gobierno de Jalisco. Articulista semanal de temas económicos en La Crónica Jalisco. Colaborador semanal Ocho TV programa Contrapunto. Consejero editorial en Milenio y Mural (Grupo Reforma). Ocupó diversos cargos en el ámbito gubernamental del estado de Jalisco.

Héctor Guerrero Merchant

Centro de Cultura Digital/Secretaría de Cultura
México

Coordinador logístico del Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital, promotor cultural, desarrollador de videojuegos independiente y líder de comunidades de desarrollo de juegos. Organizador y colaborador en múltiples Game Jams, meetups y otros eventos relacionados a la industria del juego. Encuentra su planeta a los 35 años. Durante el DevHr.MX 2012, descubre que existe un mundo donde los habitantes hablaban y entendían su mismo idioma y a partir de ese momento su vida da un giro muy interesante, por lo que aprovecha cada momento para sacar buena raja de todo. Como microempresario llega al mundo de los videojuegos desde el punto de vista de "hacer dinero"; el mundo de los videojuegos deja más dinero que las industrias del cine y la música juntas – esto fue una revelación y logra seducirlo para seguir en ella-. Aunado a que es músico de profesión y escultista de vocación, la programación le permitió mezclar sus habilidades y qué mejor que en el mundo de los videojuegos, todo cayó como anillo al dedo, y ahora trabaja en el Centro de Cultura Digital como gestor cultural en el Laboratorio de Juegos.

Jacinto Quesnel

Centro de Cultura Digital/Secretaría de Cultura
México

Jefe del Laboratorio de Juegos del CCD. Coordinador general del Foro Mexicano de Profesionales del Videojuego. Profesor en SAE Institute México. Maestría en docencia de Artes y Diseño por la UNAM.

Sergio Vázquez

Digital-Editorial
México

Creador de digital-editorial, donde se especializa en la publicación digital en áreas como: eBooks, desarrollo web, aplicaciones móviles, recorridos virtuales, podcasts, cursos y HTML5. Ha participado en diversos foros y eventos como conferencista y tallerista; ha trabajado con empresas privadas, instituciones gubernamentales y autores independientes. Generador de más de 140 libros en diferentes formatos, más de 70 páginas web, 200 recorridos virtuales, 2 aplicaciones móviles, 4 cursos y 3 podcasts.

Enrique García Alcalá
Centro de Cultura Digital/Secretaría de Cultura
México

Ingeniero en Producción Musical Digital por el ITESM. En su trabajo realiza implementaciones de sistemas electrónicos y computacionales aplicados al arte multimedia. Ha sido colaborador del Laboratorio de Audio del Centro Multimedia del CENART y actualmente se encuentra en el Laboratorio de Tecnologías Libres del Centro de Cultura Digital además de formar parte del colectivo codeWaves dónde es parte de la creación y conceptualización de instalaciones interactivas. Ha realizado colaboraciones en proyectos como Delta 16.57/-99.00 de Hugo Solís, Úumbal de Mariana Arteaga y Paseo de Eric Camarena. Su labor se centra en investigar y explorar sobre música por computadora, interfaces experimentales y el código como punto de partida para la creación artística.

Óscar Jiménez

Consultor, mentor, evaluador de proyectos.
México

Actualmente es socio de EIDOS Business Consulting, así como consultor de proyectos de Tecnología Intermedia y alta tecnología para el modelo TecLean Accelerator de la Incubadora de empresas del Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara, teniendo enfoque como consultor en el desarrollo de planeación de negocios, retail, lean startup, desarrollo de productos y asesoría en comercialización y mercadeo. Actualmente es mentor en mercadotecnia e investigación de mercados para el Sector de Industrias Creativas del Gobierno de Jalisco. Es parte del claustro de profesores de cátedra en modelos de incubación de empresas, spin-off y lean startup dentro de la División de Emprendimiento e Innovación en el Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara y es tutor del Modelo Jóvenes Emprendedores de Secretaría de Economía de Gobierno Federal y del proyecto social Grupo Aeroportuario del Pacífico – Tecnológico de Monterrey. Es socio consultor de la empresa SKYCLEANERS y DRC de Grupo Industrial Mar de Cortés. Ha colaborado desde 2013 como juez invitado para la evaluación de proyectos internacionales para el programa de Young Americas Business Trust "Competencia, Talento e Innovación de las Américas" de la Organización de Estados Americanos (OEA), evaluando proyectos de bioemprendimiento y cambio climático para Colombia, Perú, Ecuador, México y Costa Rica.

Andrés Gallegos

Diario: El Informador
México

Licenciado en Periodismo por la Universidad de Guadalajara y maestro en Ciencias Sociales por la misma universidad. Actualmente es reportero en El Informador. Apasionado por múltiples temas: fútbol y otros deportes, literatura, cultura, economía, entre otros más. Le gusta escribir, actividad que realiza con bastante frecuencia dentro y fuera del periodismo. Anteriormente estuvo en El Diario NTR, Radio Universidad de Guadalajara en Ocotlán, o la agencia de noticias alemana DPA. Colabora para la revista Cultura Jalisco, de la Secretaría de Cultura estatal, y la revista Magis, del ITESO.
Blog personal: http://periodistanini.blogspot.mx/

ACTIVIDADES

Conferencias y conversatorios
Especialistas compartirán sus experiencias, análisis e investigaciones sobre los cambios, sucesos y acontecimientos de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), ya sean favorables o adversas en el ámbito de la cultura digital, y cómo en la nueva era forman parte del desarrollo cultural y económico de un territorio. Además se abordará el aspecto de la Gestión Cultural y su interacción con las ICC, así como el proceso que se está llevando a cabo en los Territorios Subnacionales sobre dicha temática.

TALLERES

Espacios en los cuales se ofrecerán herramientas sobre temas que aporten al desarrollo tecnológico y su relación con la cultura y las artes.

1. Elaboración de libros digitales

Imparte: Sergio Vázquez
Fecha: miércoles 4 de octubre
Horario: 16:00 a 19:00 horas
Nivel: Principiantes

¿A quién va dirigido? Autores y editoriales sin conocimientos previos

Requisitos

- Laptop
- Procesador de texto como Word o Google docs
- Calibre (software gratuito)

Contenidos

- Introducción al Libro Digital
- Elaboración del Libro Digital
- Exportación y conversión
- Distribución

2. Elaboración de libros digitales interactivos

Imparte: Sergio Vázquez
Fecha: jueves 5 de octubre
Horario: 16:00 a 20:00 horas
Nivel: Intermedio

¿A quién va dirigido? Profesionistas del área de diseño
Requisitos

-Mac
-iBooks Author (software gratuito)
-Tumult Hype (software gratuito)
-Cuenta de Apple
-Libro escrito con imágenes necesarios

Contenidos

-Introducción al Libro Digital
-Lo básico
-Widgets
-Distribución

3. Desing Thinking para las Industrias Culturales y Creativas

Este taller busca maximizar la evaluación de un proyecto o modelo de negocio a través de procesos de innovación que enfocan a las personas en identificar oportunidades de negocios mediante la observación estratégica de la interacción usuario-producto.

Imparte: Óscar Jiménez
Fecha: Miércoles 4, jueves 5 y viernes 6 de octubre
Horario: 16:00 a 20:00 horas

¿A quién va dirigido? Profesionales de cualquier campo de las Industrias Creativas, empresarios y ejecutivos con interés en solucionar problemas basados en equipos multidisciplinarios de los sectores públicos y privados.
Contenidos

-Pensar en el futuro del pensamiento colaborativo.
-Aprendizaje sobre el usuario basado en ideas profundas de comportamiento.
    Generación de ideas basadas en problemas.
    Modelo innovación e identificando problemas.
-Recursos para ejecutar el cambio basado en design thinking.
-Suposiciones y diseño de experimentos.
-Enfoque colaborativo para la solución de problemas.
    Metodología del pensamiento crítico de diseño (Inmersión)
    Viabilidad, capacidad, deseabilidad.
-Pretotipado y prototipado ágil.
-Monetización.

4. Música y código. Introducción a Pure Data

En este taller se profundizará en los conceptos necesarios para poder realizar programas que realicen tareas sobre temas como composición algorítmica, procesamiento de señales y conexión e interfaces.

Imparte: Jacinto Quesnel y Héctor Guerrero. Centro de Cultura Digital (CCD) / Secretaría de Cultura

Fecha: jueves 5 y viernes 6 de octubre

Horario: 16:00 a 20:00 horas

¿A quién va dirigido? Público en general mayor de 18 años, con interés en introducirse a temas relacionados con música por computadora y programación de audio.

Requisitos

- Computadora portátil

Contenidos

-Introducción a la plataforma
-Objetos y mensajes
-Funciones matemáticas
-Interfaces gráficas
-Teoría del audio
-Síntesis aditiva
-Síntesis sustractiva
-Sampleo
-Efectos de sonido

NETWORKING

Durante 4 horas, emprendedores culturales y creativos que forman parte del Programa de Formación Empresarial, generarán redes de colaboración.

VJ MAPPING TORUNAMENT INTERNACIONAL

Durante tres días la sede del 3er Congreso Internacional sobre Industrias Culturales y Creativas, patio central del Edificio Arróniz (Cuartel Creativo) será el escenario principal gestionado con Videomapping (2 caras del patio central, área total aproximada de proyección 32m de ancho x 27m de altura), generando una experiencia inmersiva con proyección a 180 grados. Este escenario se convertirá en la arena de competencia del Vee Jay Mapping Tournament Internacional, teniendo como primer participante al campeón del mundo del torneo internacional de Live Mapping Contest (organizado por Videomapping México community) en el festival internacional más importante del mundo en cuanto a técnicas de videomapping y nuevas tecnologías vinculadas al audio, LPM Amsterdam 2017. El campeón del torneo viaja todo pagado al próximo VJ Mapping Tournament en LPM Amsterdam en Mayo de 2018.

Se realizará un curso gratuito de Videomapping impartido por 3DMotion, para que el público en general pueda informarse de esta técnica, las necesidades y alcances de la misma y teniendo la oportunidad de entrar directamente en la competencia de VJ Mapping Tournament Internacional ICJ 2017.

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

PROGRAMA PRELIMINAR

Miércoles 4 de octubre

Patio Central

10:00 – 10:30 hrs. Inauguración

10:30 – 11:20 hrs. Conferencia: El desarrollo cultural en la economía de Iberoamérica.
Arturo Velázquez, director y representante de la oficina México, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). México.

11:20 – 12:10 hrs. Conferencia: Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en el entorno económico de Norteamérica- TLC.
Luis Miguel González, director general editorial, El Economista. México.

12:10 - 13:00 hrs. Conferencia: Industrias Creativas y Obras Protegidas, impacto de la piratería. Manuel Molano, director general adjunto, Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. (IMCO). México

13:00 – 14:00 hrs. Conversatorio: Tecnología y desarrollo cultural en las ICC de Iberoamérica.
Alejandrina D'Elia, directora nacional de Innovación, Ministerio de Cultura de la Nación. Argentina
Luis Miguel González, director general editorial, El Economista. México.
Québec

14:00 – 16:00 hrs. Comida libre

Salón 1. Primer Piso

16:00 – 20:00 hrs. Taller: Elaboración de libros digitales
Imparte: Sergio Vázquez, digital-editorial

Sala Mayor

16:00 – 20:00 hrs. Taller: Desing Thinking para la Industrias Culturales y Creativas
Imparte: Óscar Jiménez, consultor, mentor, evaluador de proyectos

Salón Física

16:00 – 20:00 hrs. Sesiones de trabajo: Intercambio de experiencias respecto al desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas en México.

Salón Lado Norte

16:00 – 20:00 hrs. Conversatorio: La gestión cultural y su interacción con las Industrias Culturales y Creativas.

Patio Central

21:00 – 23:50 hrs. Vj Mapping Torunament Internacional

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Jueves 5 de octubre

Salón Versalles

09:15 – 10:20 hrs. Conferencia: Tecnología, arte y cultura, desarrollo en Québec.
Québec.

10:20 – 11:10 hrs. Conferencia: Desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas en América Latina. Relación de la tecnología con el arte y la cultura.
Jonathan R. Goldman, Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Washington D.C.

11:10 - 12:00 hrs. Conferencia: Conociendo la parte obscura de las Industrias Culturales y Creativas en México, los fracasos.
Leticia Gasca, co-fundadora y directora, Instituto del Fracaso y Fickup Nights. México.

12:00 – 12:40 hrs. Conferencia: La cooperación en las ICC, a través de espacios colaborativos de trabajo.
Alonso Ayarzún, director, Fábrica de medios. Chile

12:40 – 13:30 hrs. Conversatorio: La simbiosis cultura vs tecnología vista desde la esfera económica.
Luis Alberto Güemez, catedrático de la UP. México.

14:00 – 16:00 hrs. Comida libre

Salón 1. Primer Piso

16:00 – 20:00 hrs. Taller: Elaboración de libros digitales interactivos
Imparte: Sergio Vázquez, digital-editorial

Sala Mayor

16:00 – 20:00 hrs. Taller: Desing Thinking para la Industrias Culturales y Creativas
Imparte: Óscar Jiménez, consultor, mentor, evaluador de proyectos

Salón 2. Primer Piso

16:00 – 20:00 hrs. Taller: Música y Código. Introducción a Pure Data
Imparte: Jacinto Quesnel y Héctor Guerrero Centro de Cultura Digital (CCD) de la Secretaría de Cultura. México

Salón Física

16:00 – 20:00 hrs. Sesiones de trabajo: Intercambio de experiencias respecto al desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas en México.

Salón Lado Norte

16:00 – 20:00 hrs. Conversatorio: La gestión cultural y su interacción con las Industrias Culturales y Creativas.

Patio Central

21:00 – 23:50 hrs. Vj Mapping Torunament Internacional

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Viernes 6 de octubre

Salón Versalles

09:15 – 10:20 hrs.	Conferencia: La innovación cultural en Argentina. Alejandrina D'Elia, directora nacional de Innovación, Ministerio de Cultura de la Nación. Argentina
10:20 – 11:10 hrs.	Conferencia: Industrias Creativas hacia el 2030. José Alonso, Geek Creative Economics. Uruguay
11:10 - 11:50 hrs.	Conferencia: Como financiar a las Industrias Creativas: Caso Bancomext en el Cine.
11:50 – 12:40 hrs.	Conversatorio: Innovación del financiamiento de las Industrias Creativas, caso Cine.
12:40 – 13:30 hrs.	Conversatorio: Estudios de casos de empresas culturales y creativas, México y Jalisco. José Soto, El Economista. México Andrés Gallegos, El Informador. México
13:30 – 14:20 hrs.	Conferencia: Startupismo en las ICC. Fric Martínez, emprendigente, México
14:10 – 16:00 hrs.	Comida libre
16:00 – 19:00 hrs.	Conversatorio: El juego en la cultura digital y sus oportunidades económicas. Enrique García, Centro de Cultura Digital (CCD) de la Secretaría de Cultura. México

Sala Mayor

16:00 – 20:00 hrs.	Taller: Desing Thinking para la Industrias Culturales y Creativas Imparte: Óscar Jiménez, consultor, mentor, evaluador de proyectos

Salón 2. Primer Piso

16:00 – 20:00 hrs.	Taller: Música y Código. Introducción a Pure Data. Imparte: Jacinto Quesnel y Héctor Guerrero Centro de Cultura Digital (CCD) de la Secretaría de Cultura. México

Salón Física

16:00 – 20:00 hrs.	Networking.

Salón Lado Norte

16:00 – 20:00 hrs.	Conversatorio: La gestión cultural y su interacción con las Industrias Culturales y Creativas.

Patio Central

21:00 – 23:50 hrs.	Vj Mapping Torunament Internacional

3er. Congreso Internacional
sobre Industrias
Culturales y Creativas

Aliados estratégicos

-Banco Interamericano de Desarrollo BID
-Organización de Estados Iberoamericanos, para la educación la ciencia y la cultura OEI
-Ministerio de Cultura de Argentina
-Centro de Cultura Digital CCD, Secretaría de Cultura
-Banco de Comercio Exterior BANCOMEXT
-ROMEXICO
-Instituto Mexicano para la Competitividad IMCO
-Failure Institute
-Fábrica de Medios, Chile
-Geek Creative Economics, Uruguay

Colaboradores

-El Economista, México
-El Informador, Guadalajara
-Starptutismo
-3DMotion, México
-Videomapping Mexico community
-Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara
-Tecnológico de Monterrey Campus Guadalajara
-EPSON
-Visual Stage
-Casa Xalisco