



mex

urx

La industria de los medios interactivos en Latinoamérica

Introducción a los medios interactivos

La aparición y rápida evolución de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) ha provocado cambios importantes en la economía global. En la conformación de la industria de contenido digital, están involucrados otros ámbitos, como el cultural y artístico, y otras industrias en el ámbito de la creatividad.



Mercado Mundial del Entretenimiento y Medios (Millones de dólares)

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
EUA	490,958	528,004	553,488	588,732	622,504	660,311	690,130	726,222
% cambio								
	5.2%	7.5%	4.8%	6.4%	5.7%	6.1%	4.5%	5.2%
EMEA	379,878	407,893	430,425	460,644	487,032	518,681	547,515	579,574
% cambio								
	4.2%	7.4%	5.5%	7.0%	5.7%	6.5%	5.6%	5.9%
Asia Pacífico	229,166	253,224	274,018	301,633	330,768	366,205	393,135	425,340
% cambio								
	6.2%	10.5%	8.2%	10.1%	9.7%	10.7%	7.4%	8.2%
Latinoamérica	32,483	35,934	39,763	43,937	47,383	51,530	55,173	59,340
% cambio								
	4.4%	10.5%	10.7%	10.5%	7.8%	8.8%	7.1%	7.6%
Canadá	28,153	30,054	31,092	33,388	35,439	37,476	39,407	41,432
% cambio								
	6.7%	6.8%	3.5%	7.4%	6.1%	5.7%	5.2%	5.1%
Total	1,160,638	1,255,109	1,328,786	1,428,334	1,523,126	1,634,203	1,725,360	1,831,908
% cambio								
	5.10%	8.1%	5.9%	7.5%	6.6%	7.3%	5.6%	6.2%

Fuente: PricewaterhouseCoopers LLT.

Programas de desarrollo

País	Alcance de su estrategia nacional
Australia	Industria de medios interactivos – Creadores y facilitadores
Canadá	Industria de medios interactivos – Creadores y facilitadores
Corea	Video Juegos
India	Animación
Japón	Video Juegos y animación (por separado)
Reino Unido	Industria de medios interactivos – Creadores, facilitadores y medios de transporte

Fuente: Análisis SE.

Programas de desarrollo

Ámbito	Australia	Canadá	Corea	India	Japón	Reino Unido
Capital Humano	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Desarrollar mercado local y global	Sí		Sí	Sí	Sí	Sí
Acceso a financiamiento	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Posicionamiento (imagen)	Sí		Sí	Sí	Sí	Sí
Premios y reconocimientos					Sí	Sí
Vinculación academia-industria	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Investigación y desarrollo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Programas educativos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Infraestructura	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Marco legal (Piratería y propiedad intelectual)	Sí					Sí
Vinculación con industria de TIC		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Canales de venta	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Efectos sociales (adicción)			Sí		Sí	
Eventos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Concursos			Sí		Sí	

Fuente: Análisis SE.

MERCADO GLOBAL

MERCADO GLOBAL DEL ENTRETENIMIENTO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

REGIÓN DE MERCADO	TASA DE CRECIMIENTO ANUAL COMPUESTA (%)	TAMAÑO DEL MERCADO 2014 (miles de millones de dólares)
Norteamérica	3.9	558
Europa, Oriente Medio y África (EMEA)	4.6	581
Asia-Pacífico	6.4	475
Latinoamérica	8.8	77
TOTAL	5.0	1,700

Fuente: Análisis SE.

DATOS RELEVANTES

OCDE:

La industria mundial de software de entretenimiento interactivo creció de 18 mil millones de dólares registrados en 2005 a cerca de 26 mil millones de 2010, con un mercado total de entretenimiento interactivo de 42 mil millones de dólares.

PricewaterhouseCoopers:

El mercado global para medios y entretenimiento crece a una tasa promedio anual de 5.6% en el período 2008-2014, alcanzando cerca de 1.8 billones de dólares. En donde Latinoamérica tendrá mayor crecimiento con tasas de crecimiento por arriba del 10%.

Consumo

Norte América

US.....	287.4 millones de dólares
Canadá.....	31.3 millones de dólares

América Latina

Brasil.....	173.8 millones de dólares
México.....	101.7 millones de dólares

Europa

Inglaterra	60.2 millones de dólares
Alemania.....	59.5 millones de dólares
Francia.....	59.5 millones de dólares
España.....	41.3 millones de dólares
Italia.....	19.7 millones de dólares

Fuente: Population Reference Bureau y World Population Data Sheet

LATINOAMÉRICA

Hoy en día nuestra industria cuenta con grandes ventajas para el sector de la animación como lo son:

- La proximidad con Estados Unidos y Canadá, los principales mercados de productos de la industria de medios interactivos.
- *Mismo uso horario con ese país así como menores costos de comunicación y transporte.*
- *De cultura de negocios, lo que hace más fácil hacer negocios con empresas de ese país y establecer alianzas.*
- Infraestructura adecuada.
- Mente de obra abundante.
- Una red de tratados comerciales, lo que facilita el comercio de servicios con un gran número de países.

Fortalezas de las Industrias Creativas

Videojuegos

En cuanto a videojuegos, de acuerdo a PHC, esta industria tuvo un crecimiento promedio anual de 18.7%, durante el periodo 2005-2015. El mercado alcanzó un valor de 757 millones de dólares, ubicando entre los principales mercados de videojuegos a nivel mundial a América Latina.

Números

8% será el crecimiento esperado para el sector de videojuego, *rich media*, animación y efectos especiales durante el 2016.

34,000 empleos genera el clúster de videojuegos más grande del mundo, ubicado en California, Estados Unidos.

74,000 millones de dólares será el valor del videojuegos para 2013 en el mundo.

1,000 empresas integran la industria mexicana, 90% son **MiPymes.**

Potential List of Credits/Titles Involved in an Animation Production

3D workbook/layout supervisor	Effects designer	Production assistant
ADR mixer	Effects editor	Production consultant
Animation checker	Effects inbetweener	Production coordinator
Animation checking supervisor	Effects supervisor	Production designer
Animation lead	Effects/prop modeler	Production manager
Animation timer	Environmental modeler	Production secretary
Animator	Executive producer	Production supervisor
Apprentices	Final check supervisor	Programmer
Art director	Final checker	Programming supervisor
Artistic coordinator	Foley artist	Projectionist
Assistant animator	Foley supervisor	Publicist
Assistant background painter	Game artist	Renderer
Assistant director	Game engine designer	Rendering supervisor
Assistant editor	Game programmer	Rerecording mixers
Assistant layout artist	Hardware consultant	Rigger
Assistant production manager	Ink-and-paint artist	Rotoscope artists
Assistant publicist	Ink-and-paint mark-up artist	Rough inbetweener
Associate producer	Ink-and-paint mark-up supervisor	Scanning supervisor
Audio visual engineer	Ink-and-paint supervisor	Scene planner
Background painter	Key animator	Scene planning supervisor
Background supervisor	Key cleanup assistant	Score recorder/mixer
Blue sketch artist	Layout artist	Script coordinator
Camera operator	Lead character modeler	Scriptwriter
Camera supervisor	Lead effects animator	Secretary
Casting assistant	Lead effects/prop modeler	Senior technical director
Casting coordinator	Lead environmental modeler	Sequence/episode director
Casting director	Lead key cleanup artist	Software consultant
CG/CGI artist	Lead programmer	Software researcher
CG/CGI supervisor	Lead rigger	Song coach
Character designer	Lead technical animator	Song producer
Character modeler	Lead technical director	Sound designer
Character sculptor	Licensing assistant	Sound mixer
Chief technical director	Licensing director	Sound supervisor
Cleanup assistant	Licensing manager	Story consultant
Cleanup breakdown artist	Lighting artist	Story designer
Cleanup inbetweener	Lighting supervisor	Story editor
Cleanup supervisor	Line art scanner	Storyboard artist
Color model mark-up artist	Line producer	Storyboard cleanup artist
Color model mark-up supervisor	Location designer	Storyboard supervisor
Color scanner	Lyricist	Supervising animator
Color styling supervisor	Marketing assistant	Supervising director
Color stylist	Marketing director	Supervising sound editor
Compositing supervisor	Marketing manager	Surface lead animator
Compositor	Messenger	Systems administration manager
Conductor	Mixer	Systems administrator
Coproducer	Music copyist/proofer	Technical animator
Cosupervising sound editor	Music editor	Technical director
Dialogue director	Music producer	Texture painter
Dialogue editor	Music researcher	Underscore composer
Dialogue scripter	Musicians	Visual development artists
Digital painter	Orchestrator	Visual effects supervisor
Directing animator	Overseas supervisor	Vocal coach
Director	Postproduction coordinator	Voice cast—lead and supporting
Editor	Postproduction supervisor	Workbook artist
Effects animator	Producer	Workbook/layout supervisor
Effects assistant animator	Producer's assistant	
Effects breakdown artist	Production accountant	

Empleo

Budget Ranges for Animation in Various Media

Media	Range
Film, feature-length	\$4 million—\$150 million
Television, children's half-hour	\$200,000—\$800,000
Video/DVD originals	\$60,000—\$25 million
Interactive console games	\$500,000—\$20 million
Internet short	\$1,000—\$45,000

Note: Some properties may fall outside these ranges.

Annual Salary Ranges for Selected Animation Positions

Position	Range
Producers	\$57,600—\$750,000
Directors	\$62,400—\$351,000
Key/character animators	\$54,600—\$338,000
Inbetweeners	\$39,300—\$61,100
Background painters	\$48,900—\$169,000
Storyboard artists	\$78,000—\$190,000
Cleanup artists	\$41,300—\$104,000

Verticales de la industria

Investigación e
innovación

Entretenimiento

Educación

Salud

Publicidad

Oportunidades de negocio

Y esto es posible básicamente gracias a:

- El desarrollo de investigación y tecnología.
- El crecimiento de los mercados mundiales.
- La adquisición de una cultura visual de masas.
- Evolución de la comunicación humana.
- Transformación del entorno social.
- Globalización.
- Los fondos destinados a esta industria por parte de sectores públicos y privados.



MÉXICO

Grupos temáticos

NEM
Medios
interactivos

interactivos
Medios

NESSI
Desarrollo de
Software

Software
Desarrollo de

ARTEMIS
Sistemas
embebidos

embebidos
Sistemas

ICT
E-Health

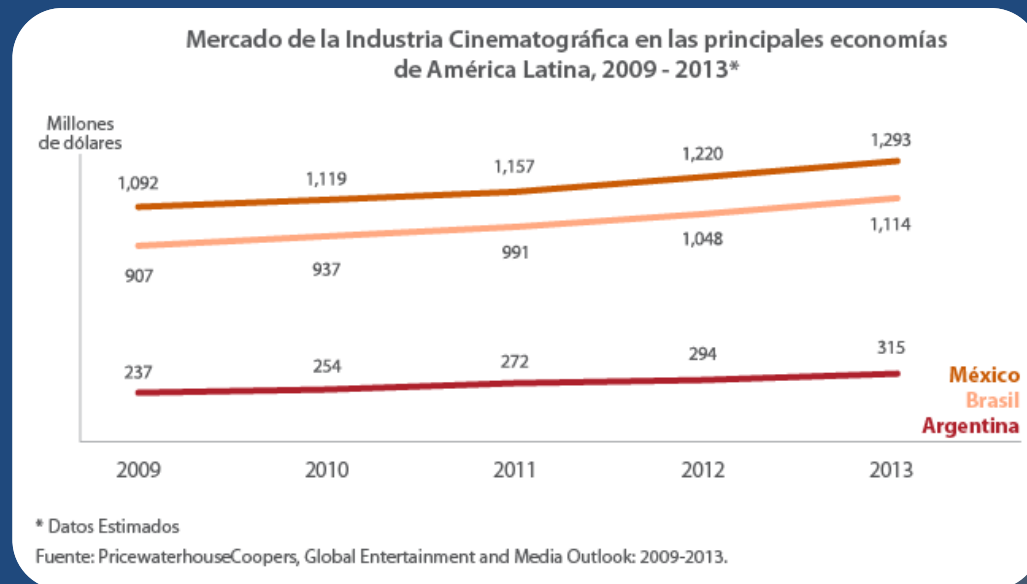
E-Health

E MOBILITY
Comunicaciones
inalámbricas

inalámbricas
Comunicaciones

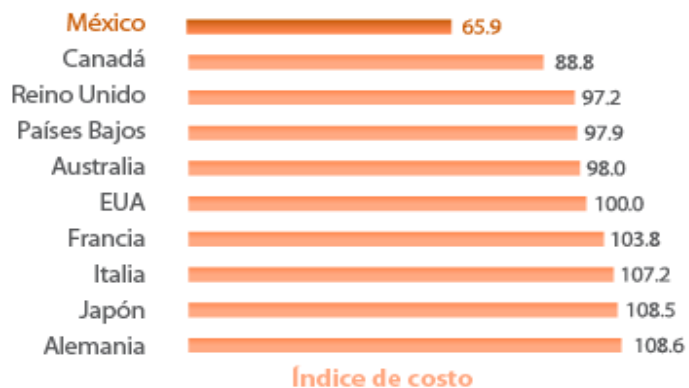
Fortalezas de las Industrias Creativas

El sector de medios de comunicación en México está comprendido por la publicidad, la televisión abierta, la televisión por cable, el marketing y el cine. De acuerdo con Pricewater House Cooper (PHC), en 2010 nuestro país registró ventas cercanas a 14 mil millones de dólares. PHC estima que entre 2004 y 2010, este sector tuvo un crecimiento promedio anual de 7.0%, cifra que representa el mayor crecimiento de Norteamérica. Además, el mercado de cine mexicano es el más grande dentro de las tres mayores economías de América Latina.



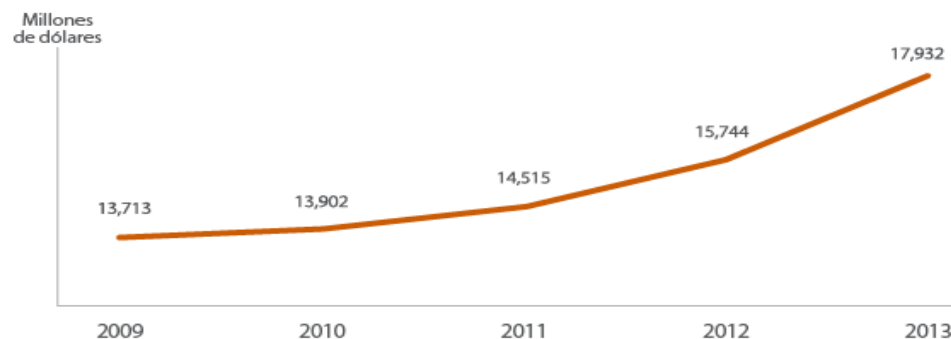
Fortalezas de las Industrias Creativas

Desarrollo de contenidos Web y Multimedia Resultados Internacionales, 2010 (EUA=100.0)



Fuente: Competitive Alternatives,
KPMG's guide to international business location 2010 Edition

Mercado de la Industria de Medios y Entretenimiento en México, 2009 - 2013*



* Datos Estimados
Fuente: PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013.

Fortalezas de las Industrias Creativas

Instalaciones y Logística

- En México existen instalaciones de producción audiovisual de primer nivel, como los Estudios Baja, que son el mayor set acuático a nivel mundial, o los Estudios Churubusco, que tienen una trayectoria reconocida en el mundo fílmico.

• Talento

- En el país hay gran talento calificado con experiencia en proyectos audiovisuales de renombre internacional.
- De acuerdo a información de la ANUIES, en México egresan anualmente alrededor de 111 mil estudiantes de áreas de ingeniería, tecnología y humanidades.

Fortalezas de las Industrias Creativas

Costos Competitivos

- Los costos de producción y desarrollo audiovisual son muy competitivos, y existen atractivos mecanismos de apoyo financiero por parte del Estado Mexicano. De acuerdo a KPMG, México está ubicado como el destino con la mayor ventaja competitiva para el Desarrollo de Software, así como de contenido de Web y Multimedia.

Apoyos e Iniciativas Gubernamentales

- El país cuenta con un amplio espectro de apoyos e incentivos gubernamentales, tales como:
 - EFICINE
 - FIDECINE
 - FOPROCINE
 - FONDO PRO AUDIOVISUAL
 - PROSOFT
 - PROMEDIA
 - PYME
 - 226
 - FONDO INNOVACIÓN
 - CONACYT

Categorías

Creadores

- Información y referencias
- E-Learning y educación.
 - Interactivos:
Entretenimiento y
simulación
 - Animación.

Facilitadores

- Animación.
- Desarrollo de software.
- Efectos especiales.

Creadores

Interactivos

- Desarrollo de video juegos para: telefonía móvil, consolas y computadoras
- Simuladores

E-Learning y Educación

- Entrenamiento Corporativo
- E- Learning.
- Educación interactiva

Información y referencias

- Web
- Publicidad y promocionales

Animación

- Creación de idea (Propiedad intelectual)
- Arte y diseño.
- Desarrollo y programación de dinámicos.

Facilitadores

Desarrollo de software

- Diseño y desarrollo de herramientas para la interactividad y el entretenimiento

Efectos especiales

- Diseño y desarrollo de efectos especiales para cine y televisión.

Animación

- Diseño y desarrollo de animación para cine, video juegos y televisión.

FODA MEDIOS INTERACTIVOS DE MÉXICO

Fortalezas

- CH interesado
- Creatividad
- Creciente uso de TICs
- Demanda potencial
- Programas para formación de empresarios

Oportunidades

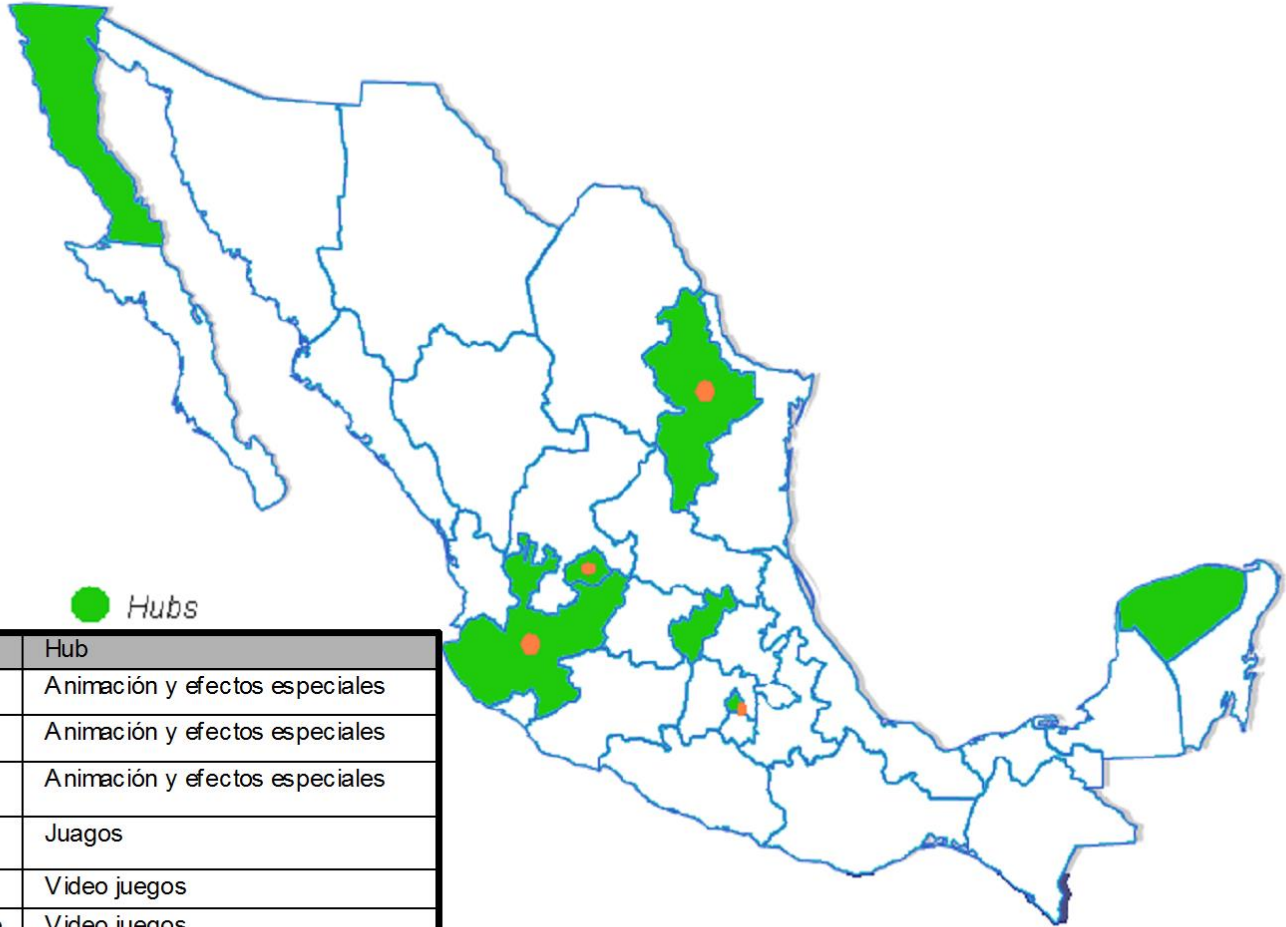
- Oferta académica en desarrollo
- Incubación de empresas
- Parques digitales
- Apoyo de otros sectores
- Crecimiento de la industria
- Interés de gobierno
- Vinculación e integración de empresas
- Mercado no explotado
- Demanda en EU y Canadá

Debilidades

- No suficientes desarrolladores
- Acceso a financiamiento
- Contenidos de entrenamiento en inglés
- Falta de I+D
- Fuga de talentos
- Bajos salarios
- Falta de empleo
- Brecha de egresados con industria
- Bajo nivel de inglés
- Bajo nivel de especialistas
- Carencia de infraestructura
- Piratería
- Falta de eslabones en cadena productiva
- Capacitación costosa
- Altos costos en tecnología
- Falta de ley regulatoria
- Alta penetración de proveedores extranjera
- Poca oferta educativa de calidad
- Poca vinculación academia-industria

Amenazas

- Competencia de calidad
- Fuga de talentos
- Falta de oferta laboral
- Analfabetismo digital
- Rezago de desarrollo
- Competencia en costos con otros países
- Falta de legislación
- Aranceles adecuados



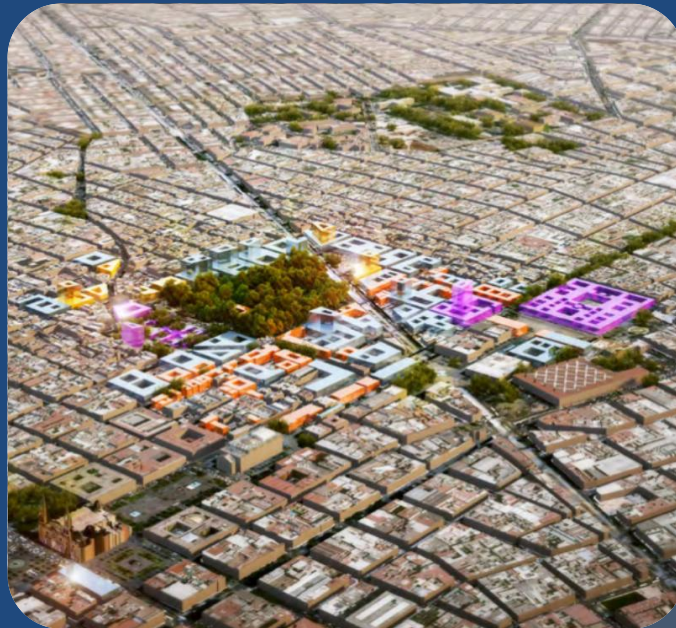
Estado	Hub
DF	Animación y efectos especiales
Jalisco	Animación y efectos especiales
Nuevo León	Animación y efectos especiales
Baja California	Juegos
Querétaro	Video juegos
Aguascalientes	Video juegos
Yucatán	Juegos

Fuente: SE

Yucatán	Juegos
Aguascalientes	Video juegos
Querétaro	Video juegos
Baja California	Juegos
Nuevo León	Animación y efectos especiales

Ciudad creativa digital

Con actores de las industrias creativas, academia, gobierno y otras organizaciones que participaron en la primera edición del mapa de ruta del sector, se enfatizó la necesidad de crear el proyecto denominado CIUDAD CREATIVA DIGITAL especializado en la producción de contenidos audiovisuales digitales que sirviera como polo de competitividad para crear políticas públicas que impulsen el desarrollo de las industrias locales y fomenten la atracción de inversión estratégica.



mem

mex

WEX

Capital humano

- Reducir la brecha entre las necesidades del sector productivo y la oferta académica en aspectos como tecnología, procesos, herramientas, creatividad e innovación.
- Cubrir las necesidades (cantidad y capacidad) de capital humano de la industria.
- Mejorar las competencias de los profesores.
- Aprovechar el capital humano existente y el talento y creatividad del mismo.

Empresas del sector

- Establecer los mecanismos que permitan a la industria contar con la infraestructura necesaria para desarrollar su potencial.
- Promover la investigación y desarrollo.
- Sumar las capacidades de las empresas existentes.
- Competir en el mercado local y global con una oferta de calidad y costos competitivos con una infraestructura de clase mundial para desarrollar proyectos de alta envergadura.

Mercado local y global

- Desarrollar oferta exportable en la industria nacional para aprovechar el crecimiento acelerado del mercado mundial.
- Ampliar y desarrollar canales de venta.
- Aprovechar el mercado global para desarrollar a la industria en México.
- Ampliar la difusión y uso de los productos de la industria de medios interactivos.

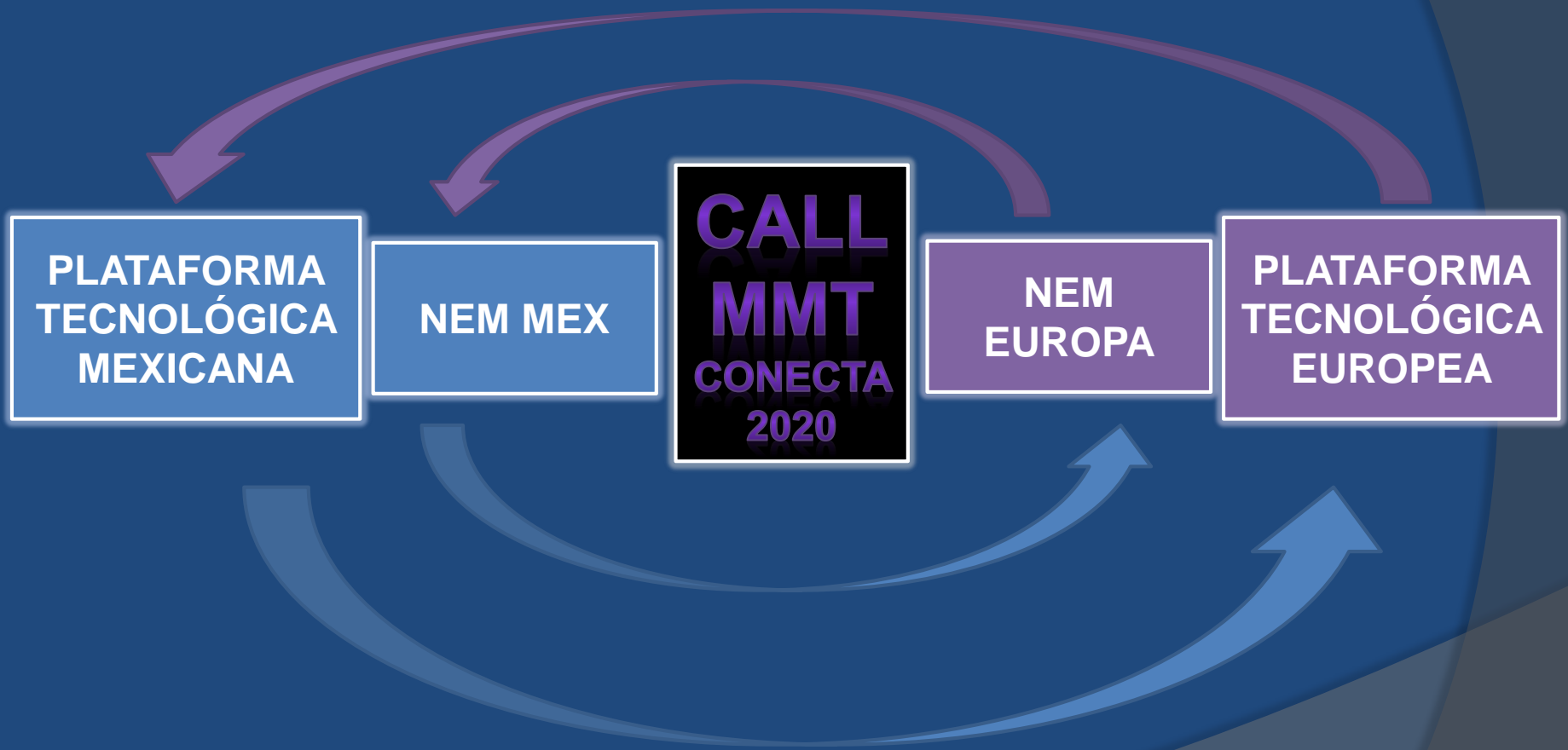
Calidad

- Incrementar la calidad de los productos y servicios del sector.
- Elaborar e identificar estándares de calidad para este sector para obtener el reconocimiento local y global.

Certeza jurídica

- Establecer y fomentar un marco legal que proteja la propiedad intelectual, el comercio y el consumo de productos de la industria de medios interactivos.
- Difundir y entrenar a la industria para proteger su propiedad intelectual.

Grupos temáticos



PLATAFORMA
TECNOLÓGICA
MEXICANA

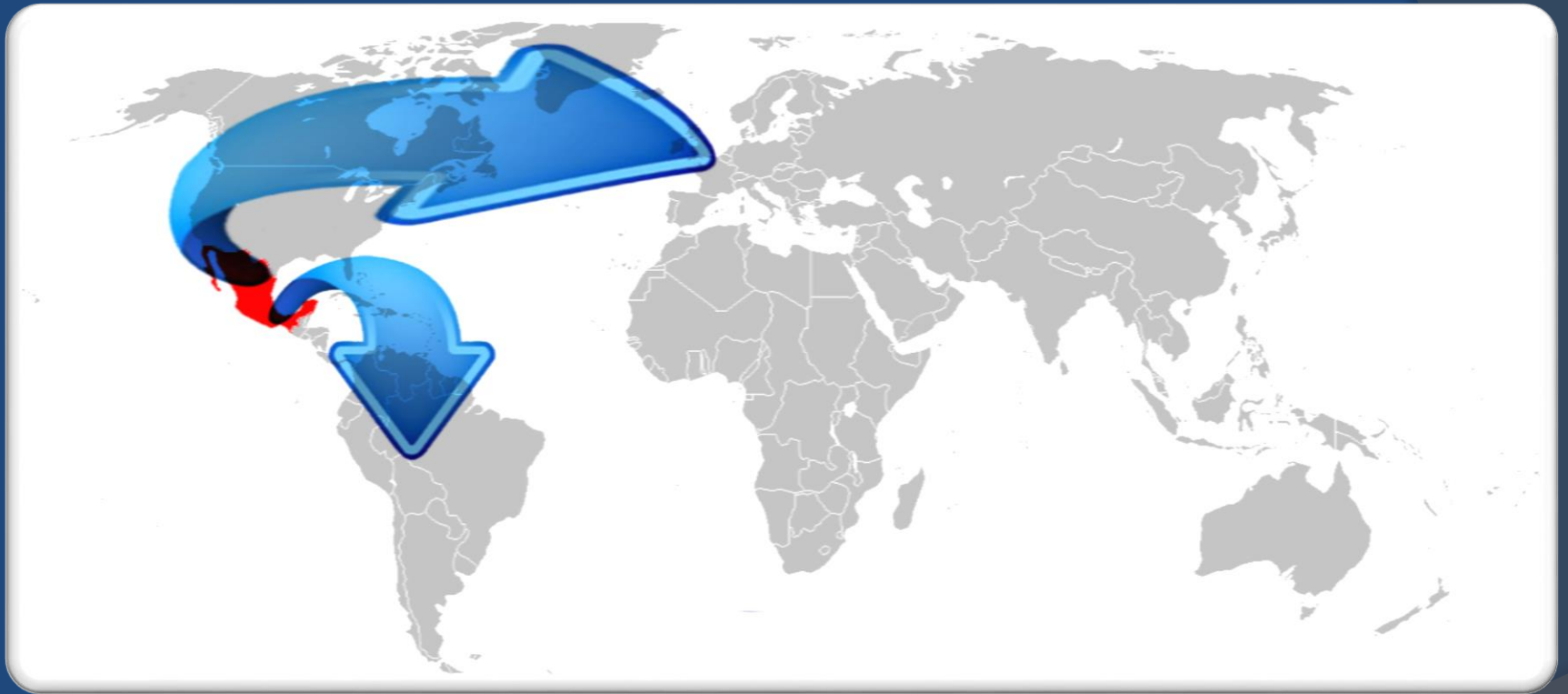
NEM MEX

CALL
MMT
CONECTA
2020

NEM
EUROPA

PLATAFORMA
TECNOLÓGICA
EUROPEA

Pasos



Se consolidó la relación con el grupo temático en EUROPA y se busca el contacto con América Latina

Europa

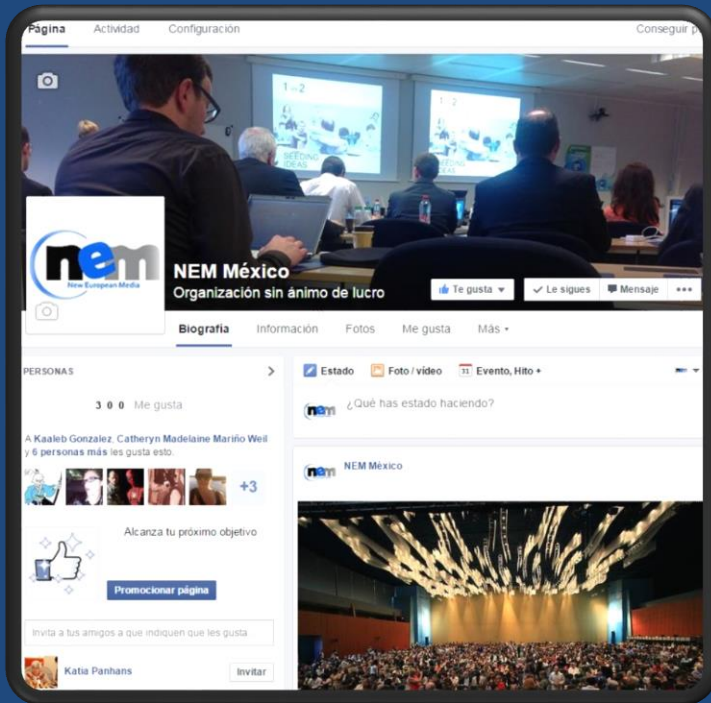


Reunión del grupo temático de México y el LIDER de NEM Europa en la ciudad de México

Encuentro con el grupo temático de Europa en la ciudad de Bruselas

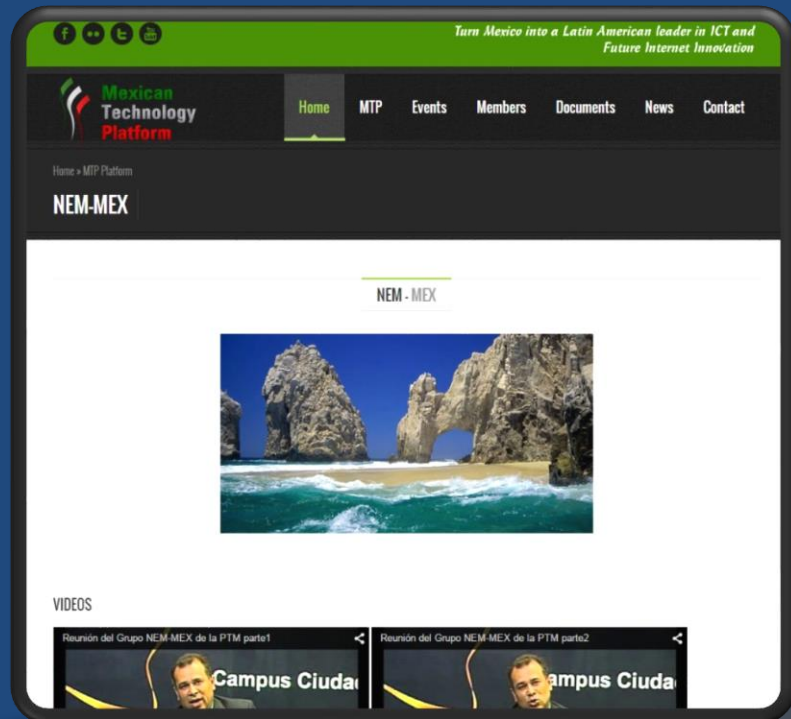


Comunicación



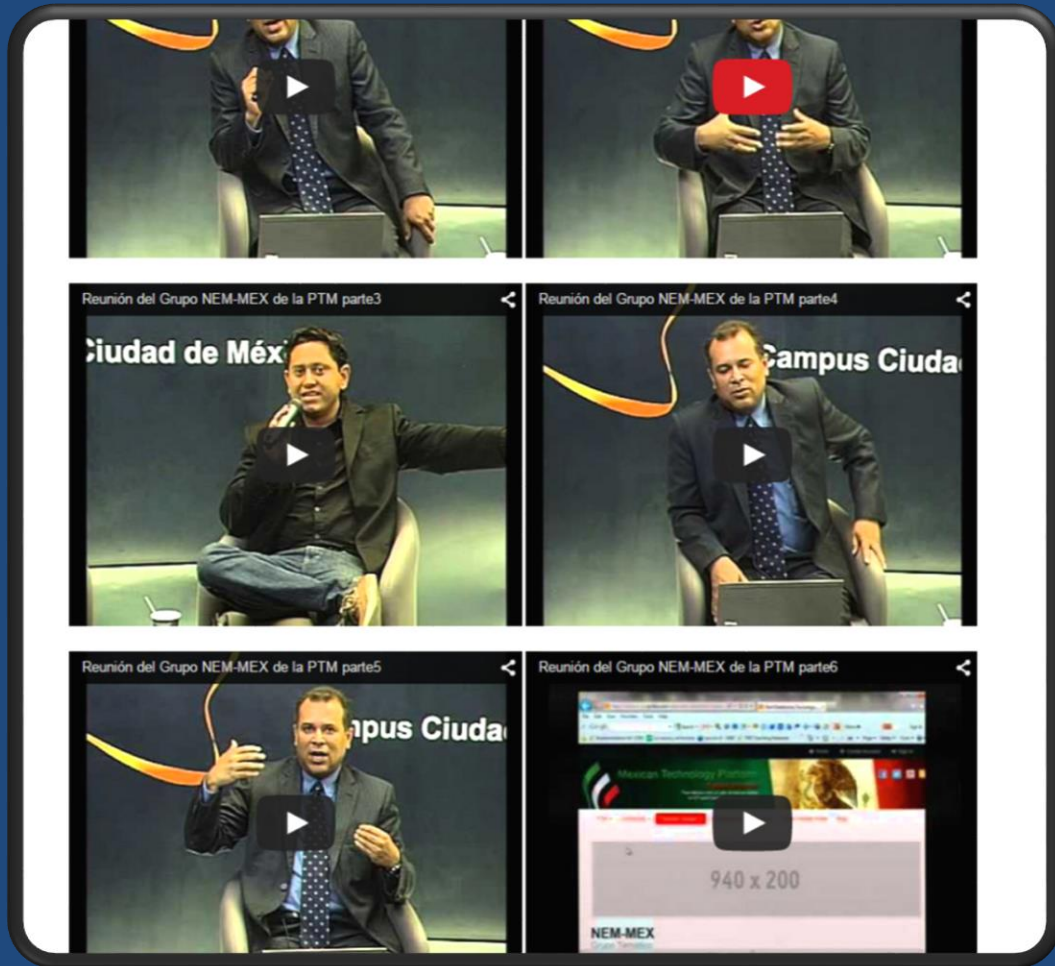
REDES SOCIALES: Facebook, Twitter y LinkedIn.

MAIL / TELÉFONO: Agenda con 300 miembros



WEB: Página de la PTM

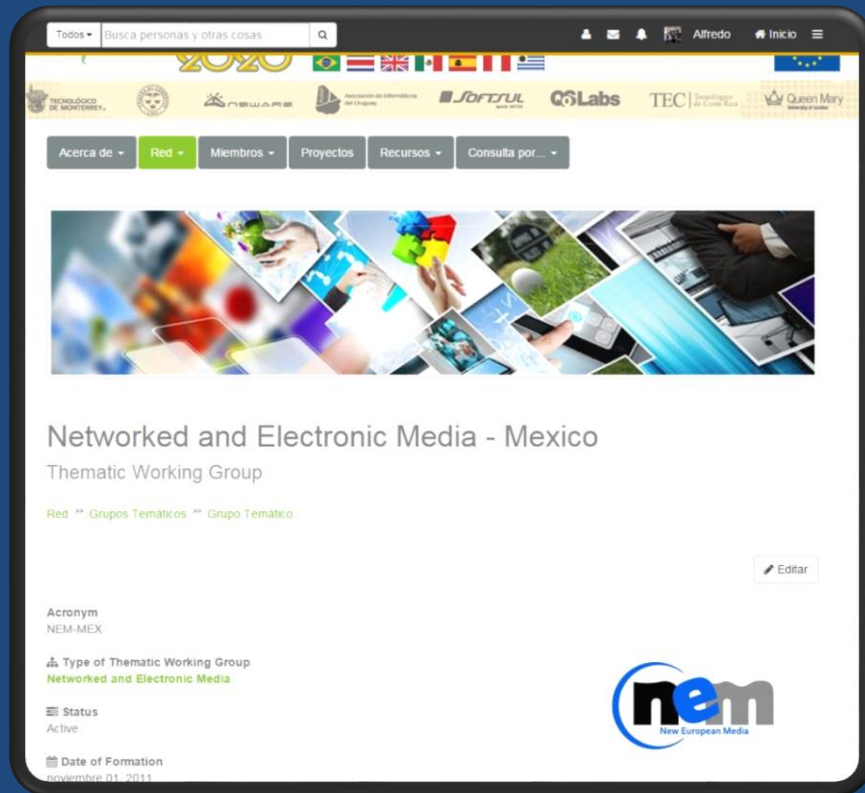
Comunicación



Se han consolidado reuniones con el grupo temático a través del AULA VIRTUAL DEL ITESM, Skype, Webex y presenciales

Conecta 2020

Ventajas de la RED CONECTA2020



1. Información inmediata de: Noticias, eventos y proyectos.
2. Comunicación directa a través de mensajes y publicaciones entre: Miembros, grupos temáticos, plataformas, gobierno, organizaciones y empresas.
3. Búsqueda sencilla de: Fondos, inversión, socios, centros de investigación, proyectos y empresas.
4. Filtrado de información en: Sectores, actividades, países, industrias, capacidades, organizaciones, empresas, grupos temáticos y plataformas.

Conecta 2020

Pasos para la consolidación del grupo temático dentro de CONECTA 2020:

1. Consolidación del grupo, agenda, estrategia y comunicación.
2. Participación en reuniones con el grupo temático, la plataforma y contrapartes (Europa).
3. Subir a la RED a las empresas, información de grupo, capacidades de la industria, focos y eventos.
4. Invitar a la contra parte (NEM Europa) a participar dentro de la RED.
5. Fomentar la participación a través de eventos, proyectos e nichos de oportunidades de inversión privada y fondos.

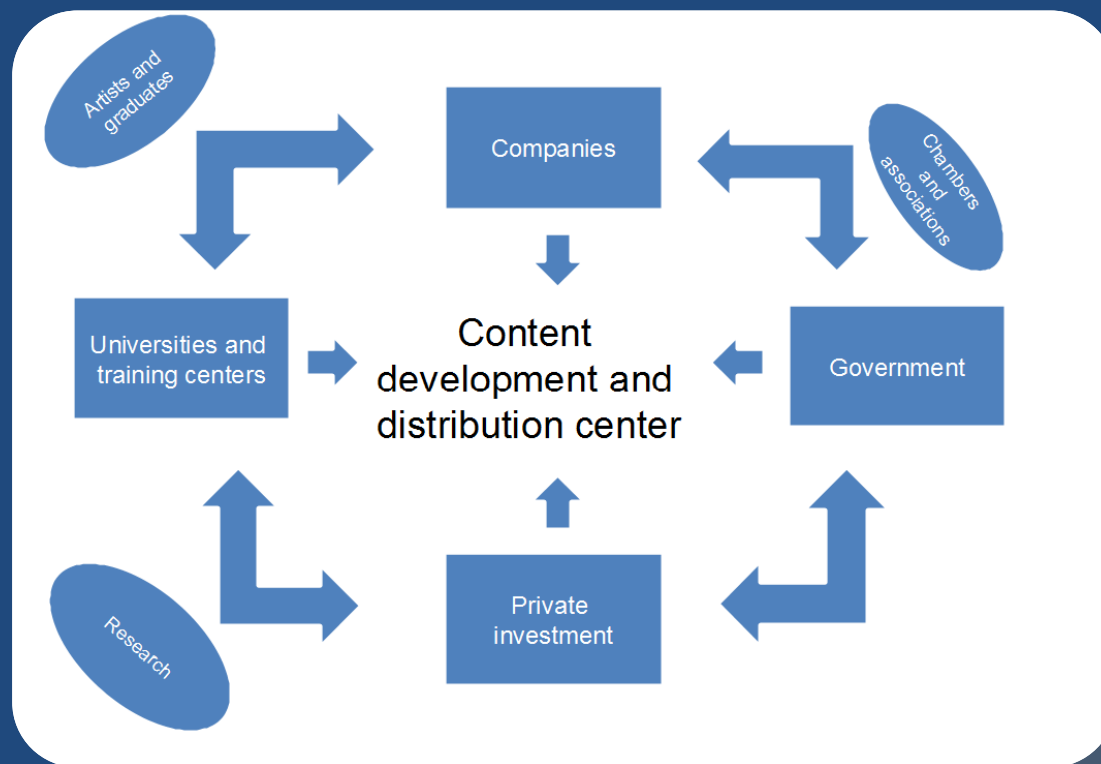
Conecta 2020

Conecta2020 se ha consolidado como la mejor forma de comunicación entre el grupo temático y sus miembros, gracias a su gran cantidad de herramientas que permiten estar en contacto con lo último de la industria.



PILOTO

Con el objetivo de fomentar la cooperación e impulsar a una industria joven y creciente en el país, amarrados a un plan de vinculación entre los cuatro principales actores: Academia, industria, gobierno e inversión privada.



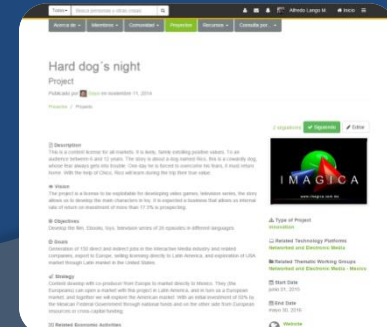
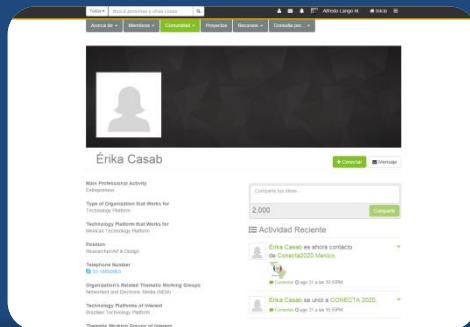
PILOTO

En CINCO pasos esenciales:

1. Desarrollo de proyectos emprendedores con el ITESM dentro de la industria de los medios interactivos y preparándolos para la vinculación. Con apoyo de un club de inversionistas para la capitalización de proyectos en pasarelas y abriendo la vinculación en sesiones de uno a uno (Cartoon Connection).

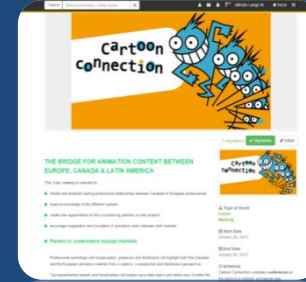


2. Subir los proyectos a la MMT tanto de los proyectos Startup, como de empresas maduras mexicanas que les ayuden a madurar su ideas.



PILOTO

3. Subir los proyectos a la MMT de los empresarios Europeos de Cluster “Cartoon Connection” e iniciar la vinculación.



4. Colocar en contacto a los actores de gobierno y fondos de inversión para la revisión de los planes de negocios, asesorías y al final la capitalización.



5. Evento “CARTOON CONECTION” México, cuyo objetivo es generar la vinculación uno a uno en sesiones de 10 min. entre empresarios mexicanos y europeos.



INADEM
INSTITUTO NACIONAL
DEL EMPREDADOR

