

PROMEDIA



SE

Programa para el Desarrollo de la Industria de Medios Interactivos

Definición



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

“Medios Interactivos son los medios digitales que permiten a los usuarios interactuar con otros usuarios o con el propio medio con el propósito de entretenimiento, información y educación.

Los Medios Interactivos incluyen dos subsectores:

- **Creadores:** Las entidades que crean los medios interactivos.
- **Facilitadores:** Las entidades que están enfocadas en permitir que los medios puedan ser manipulados para facilitar su distribución a usuarios finales.

Fuente: PriceWaterHouseCoopers, 2006

Creadores de contenido



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Entretención interactivo

- Desarrollo de juegos. Creación de idea, *storyboarding*, diseño, creación de gráficas y creación de sonido.
- Narrativa interactiva.

E-learning y educación

- Diseño y desarrollo de:
 - Entrenamiento corporativo.
 - Educación media.
 - Educación superior.
 - Entrenamiento con simulación.

Información y referencias

- Creación de contenido de:
 - Web.
 - Publicidad y promocionales.
 - Móvil.

Social, cultural, artes

- Networking social
- Diseño y desarrollo de arte original interactivo

Animación

- Creación de idea.
- Creación de gráficos.
- Creación de audio.

Otros

- Creación de contenido digital.

Facilitadores



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Desarrollo de software

- Diseño y desarrollo de software.
- Publicación de software

Efectos especiales

- Diseño y desarrollo

Tecnologías de compresión digital

- Video.
- Audio.

Televisión interactiva

- Servicios de producción
- Plataformas de aplicación

Aplicaciones de Internet

- Programas de rendering de gráficas
- Aplets tipo Java

Otros

- Creación de contenido digital.

Medios Interactivos



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Crear las condiciones necesarias para asegurar el crecimiento y la consolidación de la industria de **medios interactivos** en México, así como elevar su competitividad internacionalmente.

Objetivos Específicos



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

1. Elevar la producción y el empleo en la industria de medios interactivos

2. Posicionar nacional e internacionalmente a la industria de medios interactivos.

Estrategias



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

1. Capital humano

- Promover la formación de capital humano de calidad mundial y en cantidad suficiente para la industria de medios interactivos.

2. Industria local

- Elevar la competitividad de las empresas de la industria de medios interactivos.

3. Mercado local y global

- Promover el crecimiento del mercado local y global para los productos de la industria de medios interactivos.

Estrategias



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

4. Calidad

- Alcanzar niveles internacionales en capacidad de procesos en la industria de medios interactivos.

5. Certeza jurídica

- Promover la adopción y cumplimiento de un marco legal promotor del crecimiento de la industria de medios interactivos.

Líneas de acción



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Capital humano

Formación profesional

Certificación de
competencias

Mercado laboral

Incremento de
estudiantes

Cantidad y calidad
docente

Industria local

Creación empresas

Recursos financieros

Agrupaciones
empresariales

Promover innovación

Medición y
comprensión de la
industria

Mercado global y local

Posicionamiento
industria

Mercados de
exportación

Nichos de mercado

Habilitar canales de
distribución

Líneas de acción

Calidad

Procesos de calidad
en cadenas
productivas

Certeza jurídica

Protección de la
propiedad intelectual

Protección al comercio
de la industria

Protección al
consumidor



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Proyectos en puerta 2008-2009



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Capital humano

Líneas específicas: vinculación academia industria, certificación de competencias, personal docente.

Instituciones: ACSINET, UAM, DIGITAL-WHIM

Proyectos asociados: 8

Industria local

Líneas específicas: Disponibilidad recursos financieros, creación de organismos, ampliar conocimiento de la industria nacional e internacional.

Instituciones: PROSOFT-PROMEDIA, AMS MEDIA, EISEI MEDIA, LUCIERNAGA STUDIO, EDDI, RENDER SOLUTIONS, XIBALBA STUDIOS

Proyectos asociados: 7

Mercado local y global

Líneas específicas: Campaña de posicionamiento, creación de nichos de mercado, habilitación de canales de distribución.

Instituciones: ACSINET, AMESOL, UAM, UNAM

Proyectos asociados: 4

Proyectos en puerta 2008-2009



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Calidad

Líneas específicas: Certificación de calidad.
Instituciones: OPEN INTELLIGENCE
Proyectos asociados: 2

Certeza jurídica

Líneas específicas: Protección de la propiedad intelectual
Instituciones: BSA, SE
Proyectos asociados: 1



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE