



4°

CONGRESO

INTERNACIONAL

SOBRE **INDUSTRIAS
CULTURALES
Y CREATIVAS**



2018

**4, 5 Y 6 DE OCTUBRE, 2018
GUADALAJARA, JALISCO**

PROGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES



PATIO CENTRAL

10:00

The Mexican Moment. Muestra Internacional de Diseño Mexicano 2018-2019

11:00 a 11:20

Inauguración

11:30 a 12:20

Conferencia: La Economía Naranja: un motor para el desarrollo

Trinidad Zaldivar. Jefa de la Unidad de Creatividad y Cultura. Banco Interamericano de Desarrollo. BID. (Washington, EEUU)

12:30 a 13:20

Conferencia: Invertir en diversidad cultural y diálogo intercultural: hacia una política pública para las Industrias Culturales y Creativas en México

Lucina Jiménez. Experta de la Agenda21 Cultura. Experta Unesco en Gobernanza para la Cultura y el Desarrollo. Directora General de ConArte, A.C. (México)

13:30 a 14:20

Conferencia. Objetivo: Creatividad

Pablo Boullosa. Escritor y educador. (México)

14:30 a 16:00

Comida libre

SALA POLOS

16:00 a 20:00

Taller: Políticas digitales. Una mirada desde el pensamiento de diseño

José Alonso. Economista. Consultor en Geek Creative Economics. (Uruguay)

SALÓN FÍSICA

16:00 a 20:00

Taller: Matriz de sostenibilidad 360°. Diversificando las formas de generación de ingreso

Alex Paredes. Director de la Escuela de Emprendimiento Cultural. ECCU (Chile)

SALÓN PRINCIPAL

16:00 a 20:00

Taller: La experiencia, un valor agregado de la cultura

Eduardo Azouri. Mercadólogo. Coautor del libro *Teoría de las artes, hacia una teoría del Producto Sensible*. (México)

SALÓN POLISCOPIO

16:00 a 20:00

Taller: Análisis, desarrollo y gestión estratégica de públicos

Raúl Alfaro Segovia. Publiirrelacionista especializado en economía cultural y agentes de cambio. (México)

SALÓN REFORMA

16:00 a 20:00

Tardes de Juegos

Centro de Cultura Digital. CCD. Secretaría de Cultura. Gobierno Federal. (México)

SALA MIA

16:00 a 19:00

Taller: El proceso de gestión de un Laboratorio de Juegos

Centro de Cultura Digital. CCD. Secretaría de Cultura. Gobierno Federal. (México)

PATIO CENTRAL

20:00

Valentina González (México)

Canciones de una mexicana. Un viaje desde la canción desnuda en el Live Looping (canción mexicana y composiciones propias) * *Entrada libre*

TRINIDAD ZALDIVAR

LUCINA JIMÉNEZ

PABLO BOULLOSA

JOSÉ ALONSO

ALEX PAREDES

EDUARDO AZOURI

RAÚL ALFARO
VALENTINA GONZÁLEZ

PROGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES



PATIO CENTRAL
09:00 a 09:40

Conferencia: Una empresa cultural internacional y familiar, Circo Alfonse
Jorge Contreras. Productor de diversas disciplinas. Circo Alfonse. (Québec / México)
Participa Circo Alfonse.

09:50 a 10:30

Conferencia: Las nuevas políticas culturales de Québec
David Ruiz. Director de Asuntos Bilaterales Québec - Jalisco (Québec, CA)
Dominique Decorme. (Québec)

10:40 a 11:30

Conferencia: El talento como fuente de bienestar económico
Alex Paredes. Director de la Escuela de Emprendimiento Cultural. ECCU. (Chile)

11:40 a 12:30

Conferencia: Modelos de emprendimiento creativo en Latinoamérica
Leydi Higido. Directora Ejecutiva. Consultoría en Economía Cultural y Creativa. Estado BECC. (Colombia)

12:40 a 13:30

Conferencia: Jalisco en el entorno económico de la cultura en México
Ernesto Piedras. Economista. Director General de Nomismae Consulting. (México)

13:40 a 14:20

Conferencia: Emprendimiento como punto inicial en la economía colaborativa y el emprendimiento en Latinoamérica
Juan Carlos M. Chuecas. Master Coach (México)

14:30 a 16:00

Comida libre

16:00 a 19:30

Clausura del Seminario de Políticas Públicas Culturales 2018

SALA POLOS
16:00 a 20:00

Clínica de validación de ideas y pitch de proyectos
José Alonso. Economista. Consultor en Geek Creative Economics. (Uruguay)

SALÓN FÍSICA
16:00 a 20:00

Taller: Matriz de sostenibilidad 360°. Diversificando las formas de generación de ingreso
Alex Paredes. Director de la Escuela de Emprendimiento Cultural. ECCU. (Chile)

SALÓN PRINCIPAL
16:00 a 20:00

Taller: La experiencia, un valor agregado de la cultura.
Eduardo Azouri. Mercadólogo Coautor del libro *Teoría de las artes, hacia una teoría del Producto Sensible.* (México)

SALÓN POLISCOPIO
16:00 a 20:00

Taller: Emprendedurismo - sus factores
Juan Carlos M. Chuecas. Master Coach. (México)

SALÓN REFORMA
16:00 a 20:00

Tardes de Juegos
Centro de Cultura Digital. CCD. Secretaría de Cultura. Gobierno Federal. (México)

SALA MIA
16:00 a 19:00

Taller: El proceso de gestión de un Laboratorio de Juegos
Centro de Cultura Digital. CCD. Secretaría de Cultura. Gobierno Federal. (México)

PATIO CENTRAL
20:00

Audia Valdez (Argentina)
Los nuevos hombres MX Tour. Proyecto artístico que combina poesía, imagen y performance, con elementos de la electrónica, el art pop, el trip-hop, el acid folk, el avant-garde y las puertas visuales. * *Entrada libre*



DAVID RUIZ

JORGE CONTRERAS

LEYDI HIGIDO

ERNESTO PIEDRAS

JUAN CARLOS M. CHUECAS

AUDIA VALDEZ

PROGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

OCTUBRE
SÁBADO
06

PATIO CENTRAL
09:00 a 09:50

Conferencia: Tribus digitales consumidoras de cultura
Secretaría de Cultura de Jalisco. SCJ. (México)

10:00 a 10:50

Conferencia: Retablo de empresas culturales, una mirada a su realidad empresarial
Eduardo Cruz Vázquez. Comunicólogo y gestor cultural. (México)

11:00 a 11:50

Conferencia: El nuevo profesional creativo
Javier Hernández Acosta. Director. Departamento de Administración de Empresas. Universidad del Sagrado Corazón. (Puerto Rico)

12:00 a 12:50

Conversatorio: Derechos de las comunidades y las artesanías en Jalisco y México
Carlos Lara. Analista de la comunicación y la cultura. (México).
José Manuel Hermosillo. Abogado e investigador en temas de cultura. (México)

13:00 a 13:50

Conferencia: Música bajo demanda - Deezer México
Alejandro Andrade Azcona. Director General. Deezer México. Presidente del Grupo Nación Creativa. (México)

14:00

Clausura. ¡Ay! Legal. Circo Dragón * Entrada libre



* Programa sujeto a cambios

TALLERES

1. Matriz de sostenibilidad 360°. Diversificando las formas de generación de ingreso.

Construcción de la Matriz de Sostenibilidad en 360°, como solución de diversificación de ingresos, definición del identikit (concepto central del emprendimiento), como definir y gestionar las audiencias, crowdfunding, Inversión Ángel, merchandising y la captura de nuevas oportunidades. **Duración:** 8 horas. **Fecha:** 4 y 5 de octubre, 16:00 a 20:00 horas. **Imparte:** Alex Paredes. Director de la Escuela de Emprendimiento Cultural. ECCU. (Chile). **Registro:** <https://goo.gl/StHct8>

2. Políticas digitales. Una mirada desde el pensamiento de diseño

Las industrias creativas. Aporte al PIB y estrategias internacionales de vinculación con otros sectores de la economía. Design thinking aplicado al desarrollo de políticas. **Duración:** 4 horas. **Fecha:** 4 de octubre, 16:00 a 20:00 horas. **Imparte:** José Alonso. Economista. Consultor en Geek Creative Economics. (Uruguay). **Registro:** <https://goo.gl/xMDVqV>

3. La experiencia, un valor agregado de la cultura

Diseño de una experiencia mercadológica para una obra de arte o producto cultural de una organización o proyecto cultural, con base en el modelo de los tres círculos expuesto en el libro *Mercadotecnia para la cultura y las artes* de Arturo Sastré Blanco y Eduardo Azouri Miranda. **Duración:** 8 horas. **Fecha:** 4 y 5 de octubre, 16:00 a 20:00 horas. **Imparte:** Eduardo Azouri. Mercadólogo. Coautor del libro *Teoría de las artes, hacia una teoría del Producto Sensible*. (México) **Registro:** <https://goo.gl/6YFBHu>

4. Clínica de validación de ideas y pitch de proyectos

Trabajar en una propuesta de valor, el público al que se dirige y cómo desarrollar validaciones fundamentales antes de poner a andar el emprendimiento. Dirigido a emprendedores de industrias creativas. Se requiere contar con una idea a validar. **Duración:** 4 horas. **Fecha:** 5 de octubre, 16:00 a 20:00 horas. **Imparte:** José Alonso. Economista. Consultor en Geek Creative Economics. (Uruguay) **Registro:** <https://goo.gl/jeBYMi>

5. Análisis, desarrollo y gestión estratégica de públicos

Duración: 4 horas. **Fecha:** 4 de octubre, 16:00 a 20:00 horas. **Imparte:** Raúl Alfaro (México) **Registro:** <https://goo.gl/wXQVaK>

6. El proceso de gestión de un Laboratorio de Juegos

Los juegos son parte fundamental de la especie humana y por ello es importante fomentar la literacidad lúdica; El jugar y el hacer juegos es casi tan importante como saber leer y escribir. Un laboratorio de juegos puede ser el detonador más importante de la alta cultura y artes de la comunidad, ya que, según Huitzinga, del juego nacen el arte y los deportes. **Duración:** 6 horas. **Fecha:** 4 y 5 de octubre, 16:00 a 19:00 horas. **Imparte:** Centro de Cultura Digital. CCD. Secretaría de Cultura. Gobierno Federal. (México). **Registro:** <https://goo.gl/WZutxw>

7. Emprendedurismo - sus factores

Duración: 4 horas. **Fecha:** 5 de octubre, 16:00 a 20:00 horas **Imparte:** Juan Carlos M. Chuecas (México). **Registro:** <https://goo.gl/wXQVaK>



TARDES DE JUEGOS

La cultura del juego sólo se puede aprender jugando. Las tardes de juego son una oportunidad de convivencia e introspección, profusa relajación y vorágine de pensamientos estratégicos, una calma absoluta en medio de temibles monstruos y azarosos caprichos de la dama fortuna, y, una sana y sangrienta competencia digital. Habrá la oportunidad de explorar juegos de mesa no tradicionales y de la nueva era, juegos de ROL, eSports y también videojuegos hechos en México.

Fecha: 4 y 5 de octubre, 16:00 a 20:00 horas



SEDE
Edificio Arróniz
Centro de Creación Contemporánea “El Cuartel”
Zaragoza 224, Zona Centro
Guadalajara, Jalisco, CP 44100

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

cultura.jalisco.gob.mx

   CulturaJalisco /  Industrias Creativas Jalisco



CULTURA



Québec



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



MIN
ART Museo
Internacional
de Arte



Chuecas & Asociados
Consultoría Empresarial

