



# El nuevo Dorado

*El tesoro de la creatividad Colombina en la era Digital*

Jorge Restrepo

Junio 2 de 2011



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

## La Antigua leyenda del Dorado

- **Un Tesoro: El ORO**
- **El rumor de una ciudad llena de Tesoros**
- **La búsqueda del Camino hacia ese Tesoro**



## Cual es la nueva Historia?

- **El nuevo Tesoro?**
- **El rumor de un gran tesoro en Colombia**
- **La búsqueda del Camino hacia esos Tesoros**



## Cual es la nueva Historia?

- **El nuevo Tesoro?**
- **El rumor de un gran tesoro en Colombia**
- **La búsqueda del Camino hacia esos Tesoros**



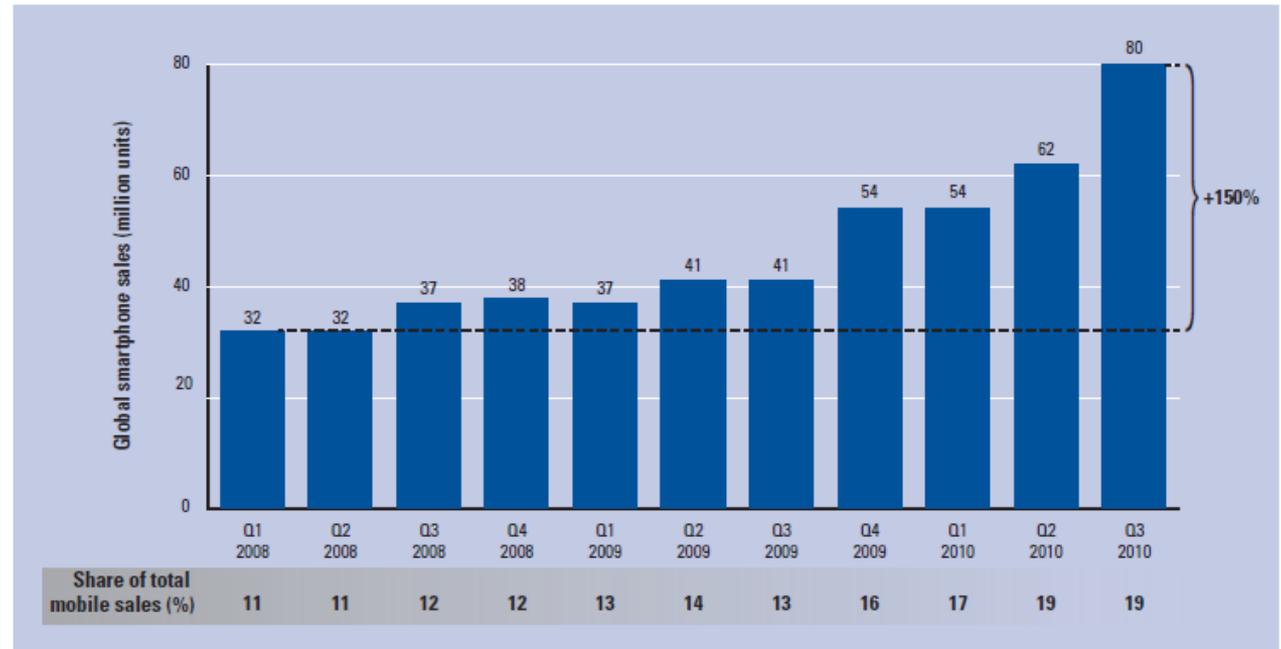
# Aplicaciones Móviles



## Aplicaciones Móviles

- En Market places crecimiento de 0 en 2004 a 24 millones de descargas diarias en 2011
- Más de **2.000 millón\*** de dolares entregados por Apple a desarrolladores

Figure 11: Smartphone ownership, Q1 2008–Q3 2010



Sources: Gartner, 2009; Booz & Company analysis.

Fuente: <http://gigaom.com/apple/the-average-ios-app-publisher-isnt-making-much-money/>



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

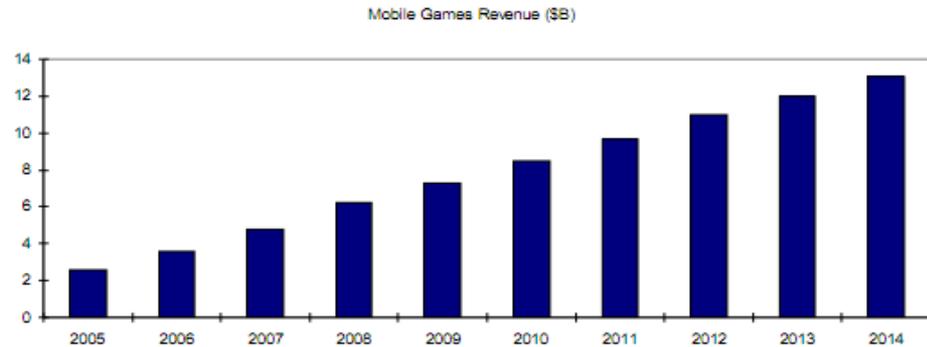
# Online/mobile Video Juegos



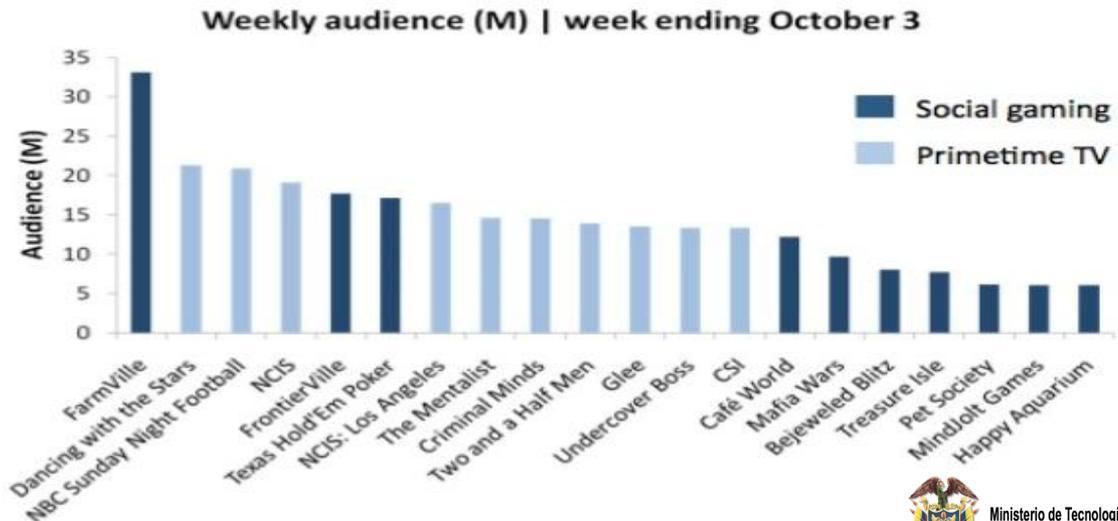
## Video Juegos

- El mercado video juegos online y móviles crecerá de 19.000 millones de USD en 2009 a 44.000 millones en 2014.
- Los Juegos sociales crecieron de 0 jugadores en 2005, 300 millones en 2011
- Solo en Facebook los juegos generan 15 millones de dólares diarios

Global mobile games revenue growth is strong



Los Juegos Sociales tienen más audiencia que los programas de Primetime en USA



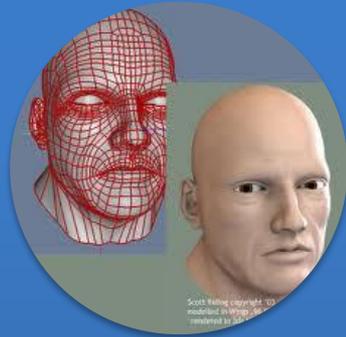
Sources: tvbythenumbers.com, App Data



Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

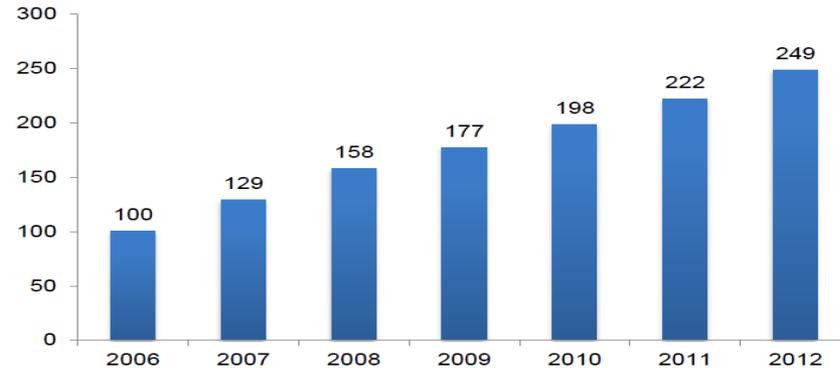
# Animación Digital



## Animación Digital

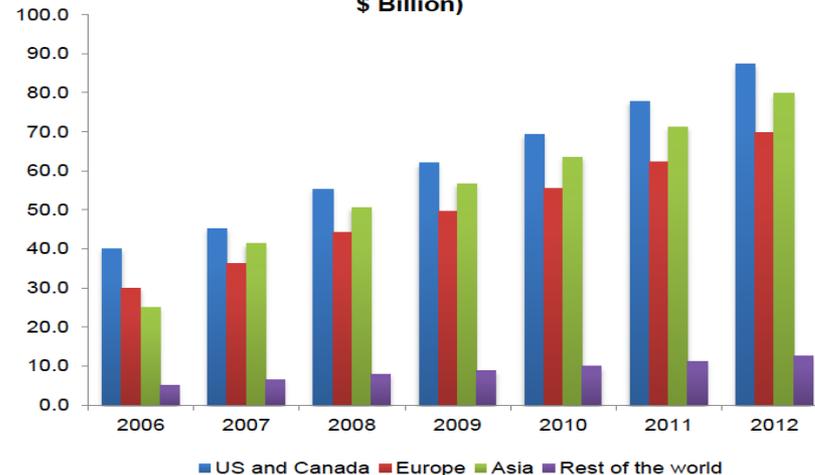
- La producción global de animación digital alcanzó 177.000 millones de USD en 2009 y se proyecta que alcanzará los 249.000 millones en 2012.
- La mayoría de los segmentos de animación digital crecen en promedio 10% anual.

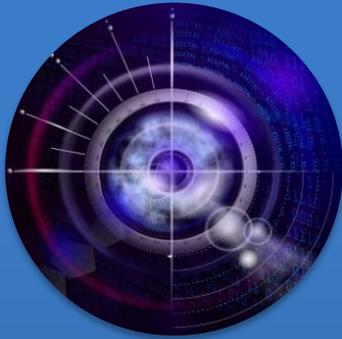
Size of global animation industry (US\$ Billions)



## La gran oportunidad para desarrollar Animación para Latinoamérica

Geographical break-up of Global Animation Industry (US \$ Billion)

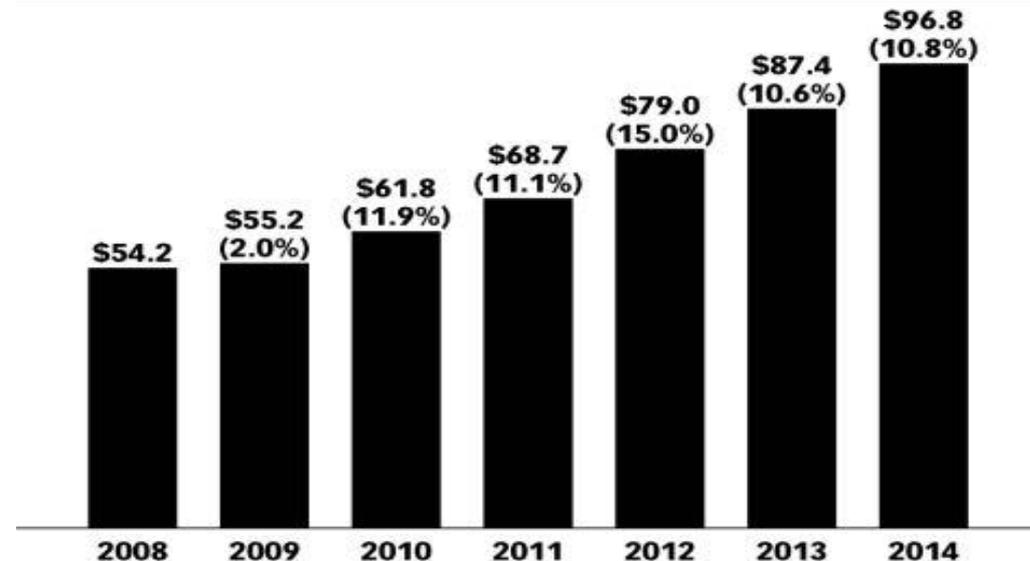




## Publicidad Digital

- Se proyecta que el mercado mundial de publicidad digital en 2014 será de 97 mil millones de USD.
- El mercado de la publicidad digital en Colombia alcanzó los 47 mil millones de pesos en el 2010 (crecimiento de 55.77% frente al año 2009).

## Online Advertising Spending Worldwide, 2008-2014 billions and % change



*Note: includes banner ads, search, rich media, video, classifieds, sponsorships, lead generation and e-mail; excludes mobile ad spending*  
*Source: eMarketer, June 2010*

116914

[www.eMarketer.com](http://www.eMarketer.com)



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

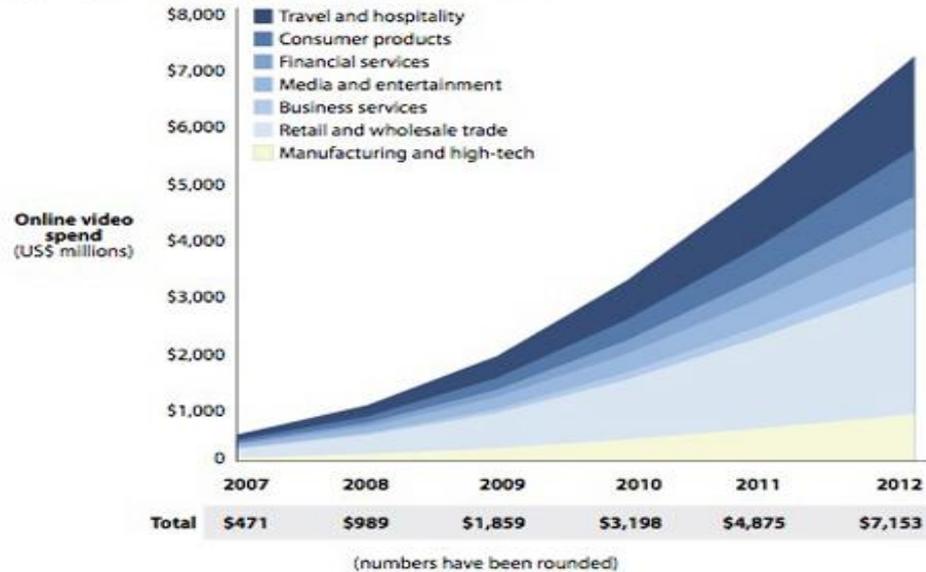


## Online Video

- Cada día se ven aproximadamente 1.200 millones de videos en YouTube.
- 86% de los usuarios de internet en USA vieron videos online en 2010

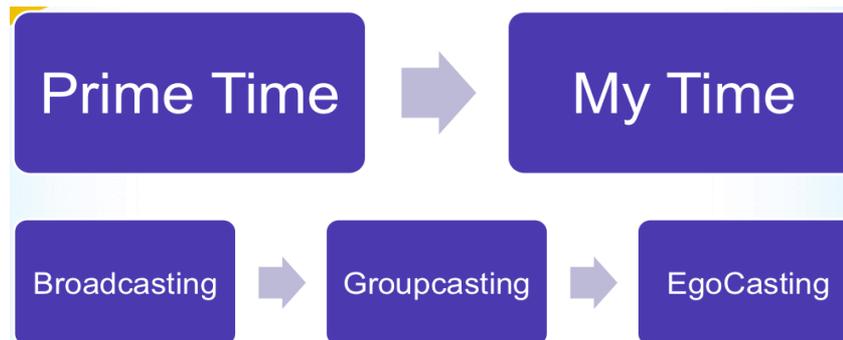
**Figure 13** Forecast: US Online Video Marketing Spend, 2007 To 2012

The spreadsheet detailing this forecast is available online.



42463

Source: Forrester Research, Inc.

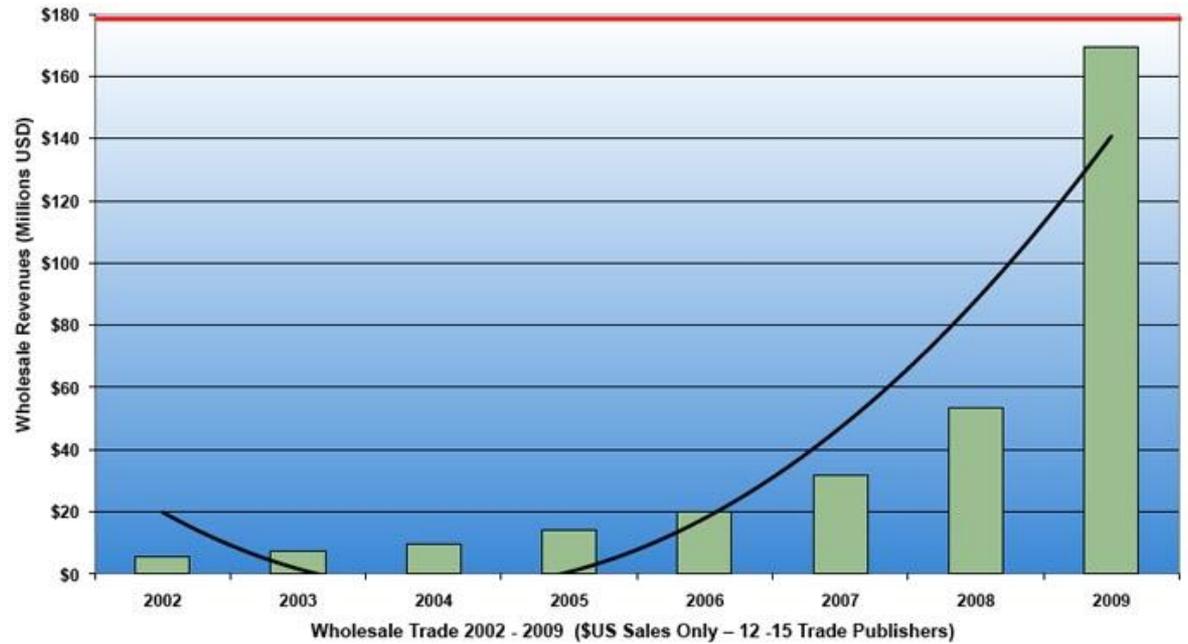


# Libros Digital



## Libros Digitales

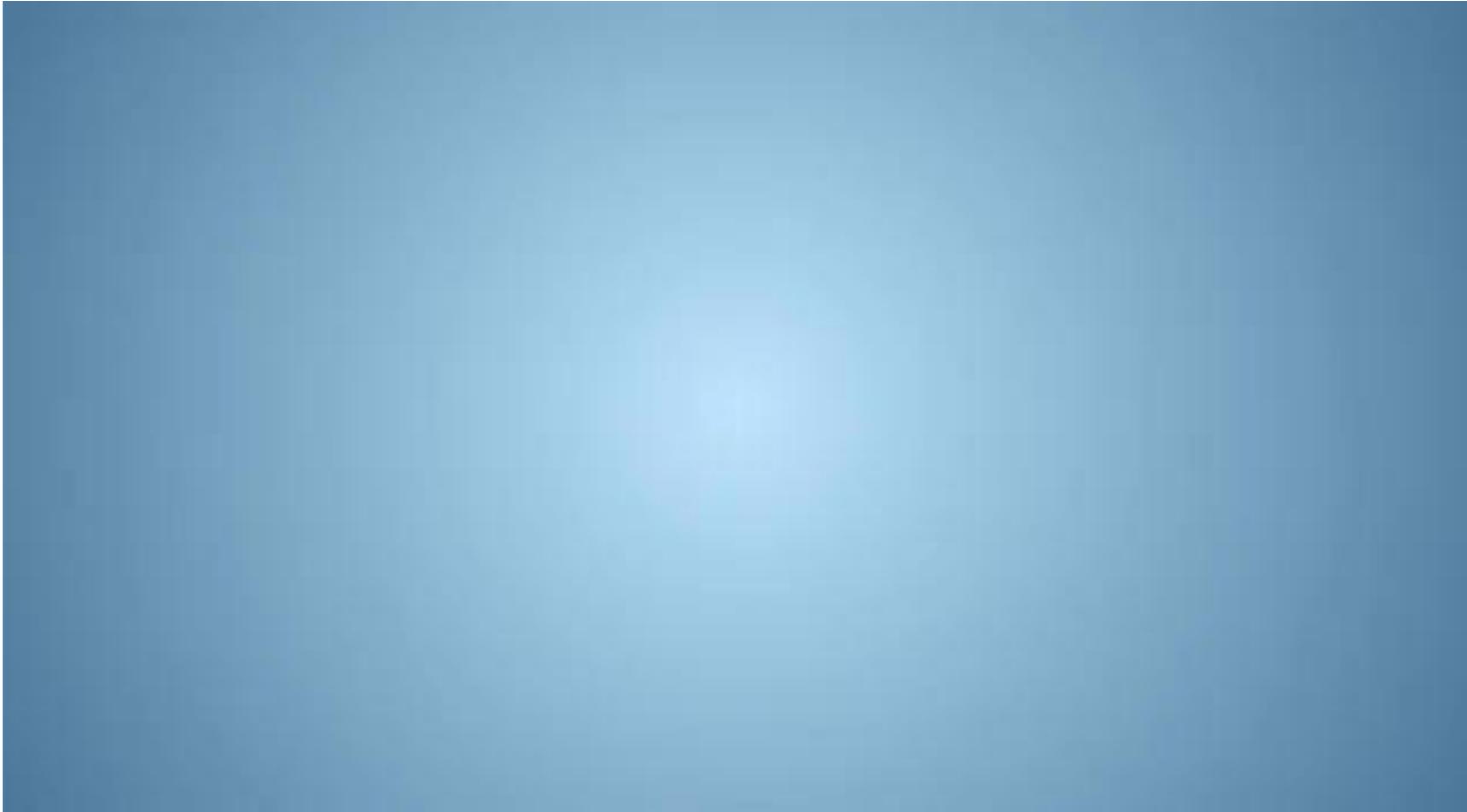
- En UK en 2010 el mercado de libros digitales en un 300%



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

# Redes Sociales - Facebook



**Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones**  
República de Colombia

Libertad y Orden

## Redes Sociales - Twitter





## Bienes Virtuales

- Se estima que en 2010 el mercado mundial de bienes virtuales fue de 7.300 millones de dólares.
- En 2014 este mercado crecerá a más de 14.000 millones de dólares.



Y en Colombia?



**Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones**  
República de Colombia

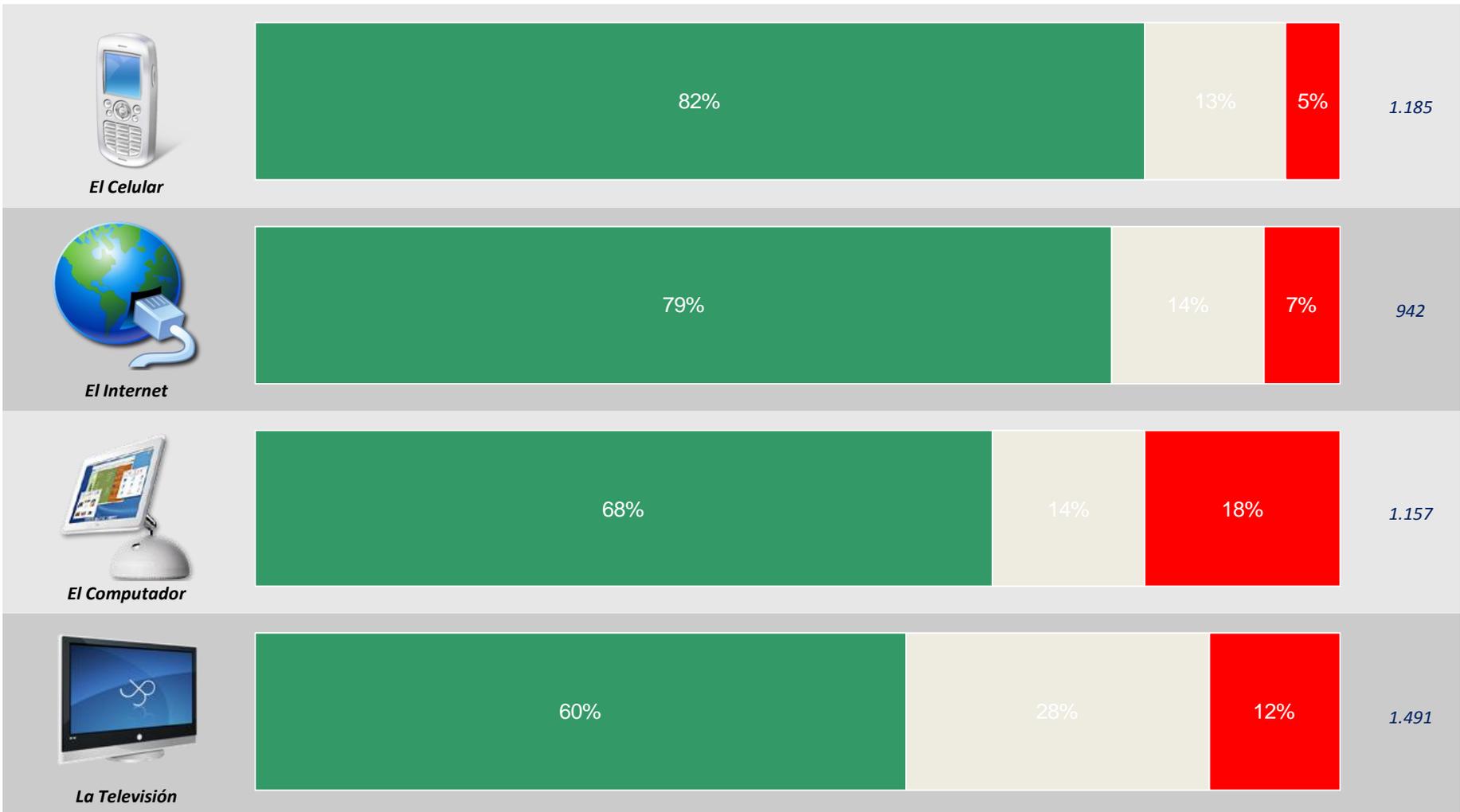
Libertad y Orden

Aunque todas las TIC's son muy importantes, es claro que el celular y el Internet son los más valorados, mientras que el computador y la TV son los menos.

¿Qué tan importante es en su vida diaria cada una de las siguientes tecnologías? (De 1= Nada importante; a 5= Muy importante)

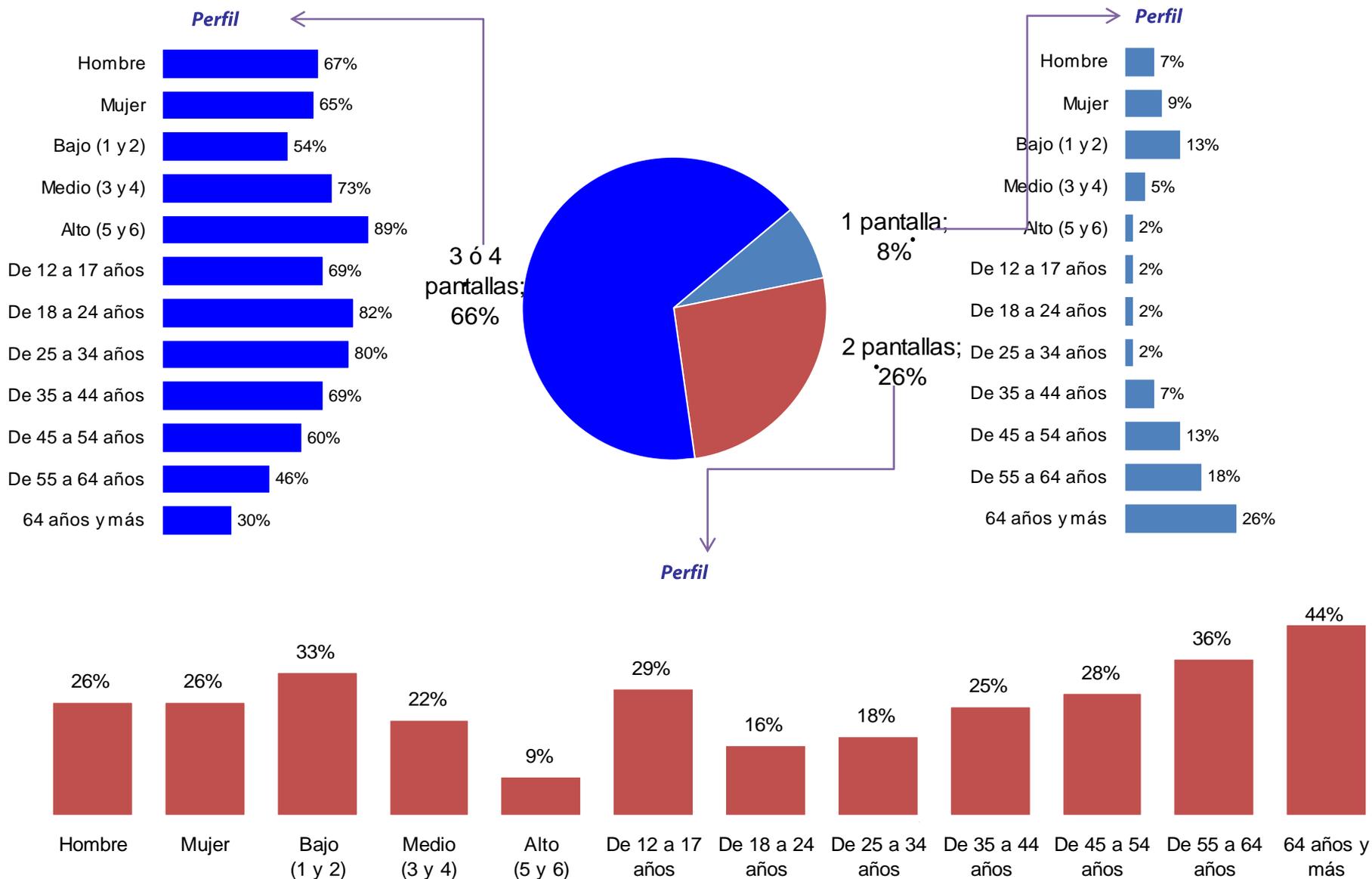
■ Muy importante (4+5)    ■ Algo importante (3)    ■ Poco importante (1+2)

Base

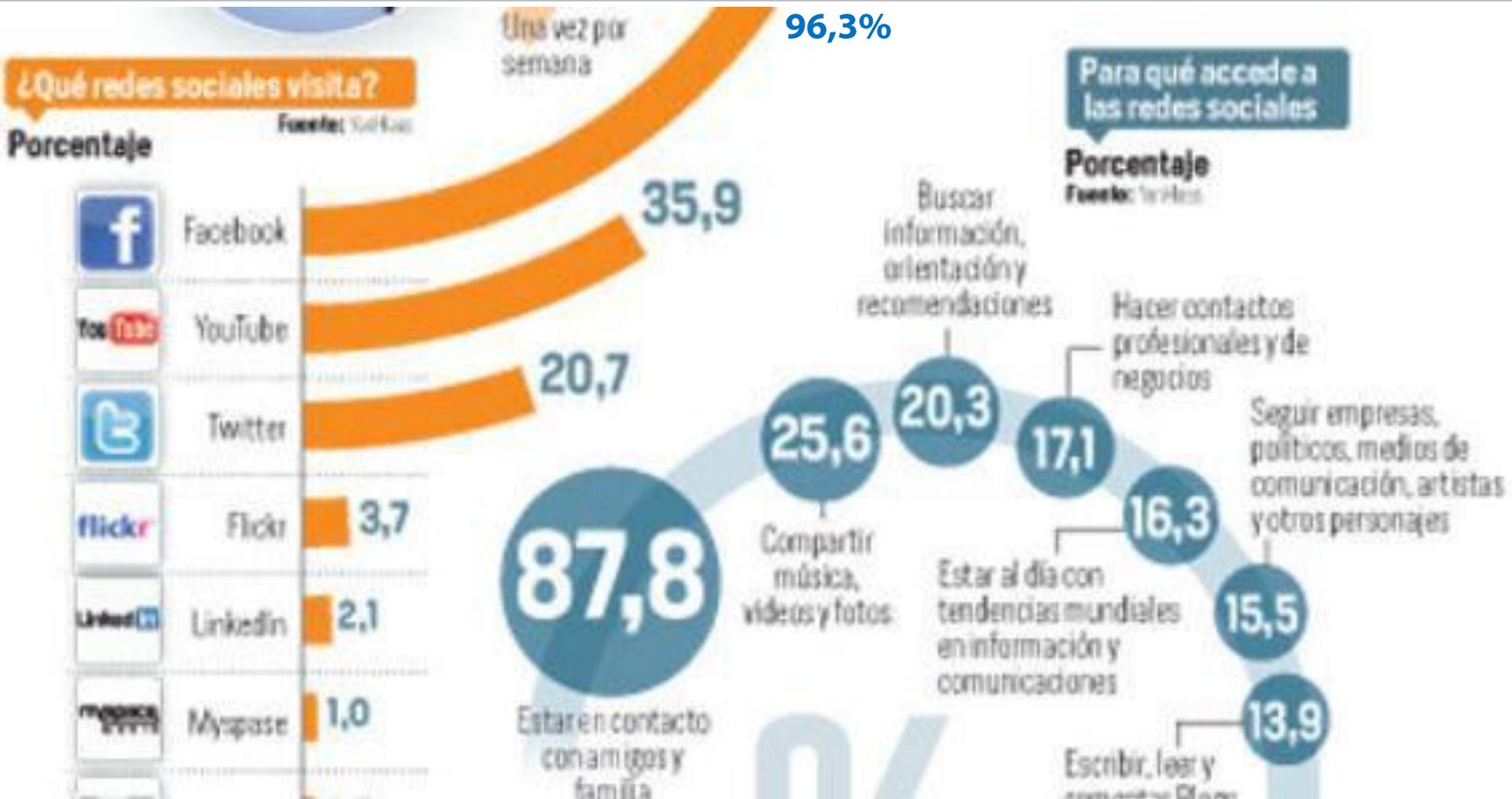


**Base:** Quienes tienen o usan cada tecnología.

*Dos tercios de los colombianos ven contenidos audiovisuales a través de 3 ó 4 pantallas; una cuarta parte tiene acceso a dos pantallas; apenas uno de cada 10 sólo tiene acceso a una pantalla.*



# El uso de las redes sociales en Colombia



Estos datos hacen parte de una encuesta realizada por la firma YanHaas entre 600 personas de Bogotá, Barranquilla, Cali, Bucaramanga y Medellín en 2011.





## El nuevo tesoro: LOS CONTENIDOS DIGITALES



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

## Cual es la nueva Historia?

- **El nuevo Tesoro?**
- **El rumor de un gran tesoro en Colombia**
- **La búsqueda del Camino hacia esos Tesoros**



# Las cifras de la industria

## Algunos datos del Creative Economy Report 2010 de la UNCTAD

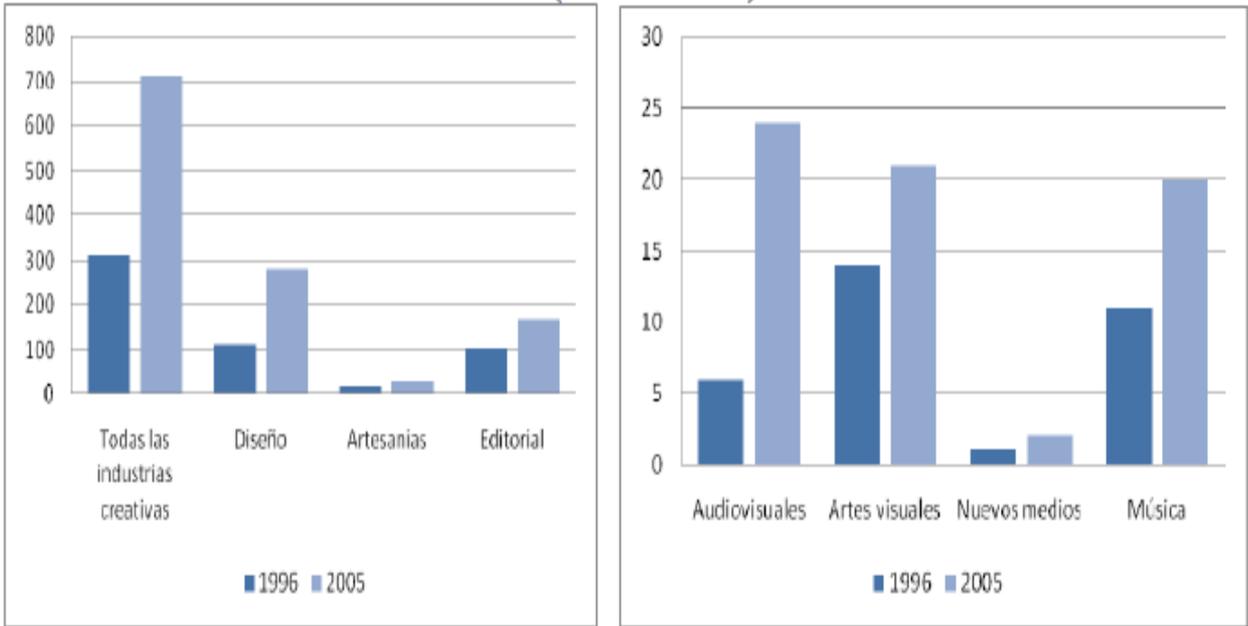
“In Latin America and the Caribbean, exports of creative goods almost doubled, from approximately \$5.5 billion to \$9 billion, although the level of exports from the region remains comparatively low given the potential of its creative industries. Only Mexico figures among the top 20 exporters. The region’s other major exporters are Brazil, Colombia and Argentina”.



# Algunas cifras del mercado colombiano

## Las industrias culturales y el PIB

Gráfica 7. Exportaciones de todas las industrias creativas en Colombia (US\$ millones)



Fuente: UNCTAD



# Algunas cifras del mercado colombiano

## Un mercado en crecimiento...

- Durante todo el período 2000-2007 el PIB cultural registró un crecimiento más acelerado que el de la economía en su conjunto: El PIB cultural reflejó un crecimiento del %11.21 y el PIB Nacional de un % 7.55.
- Según el DANE y la Cuenta Satélite de Cultura, en Colombia la participación de la cultura en el PIB total fue de 1.58% en 2000 y de 1.78% en 2007 y en 2005 generó aproximadamente 1 millón de empleos.



# Algunas cifras del mercado colombiano

## El mercado de los videojuegos y animación

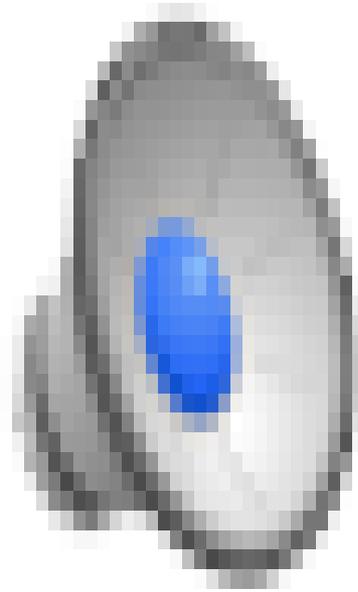




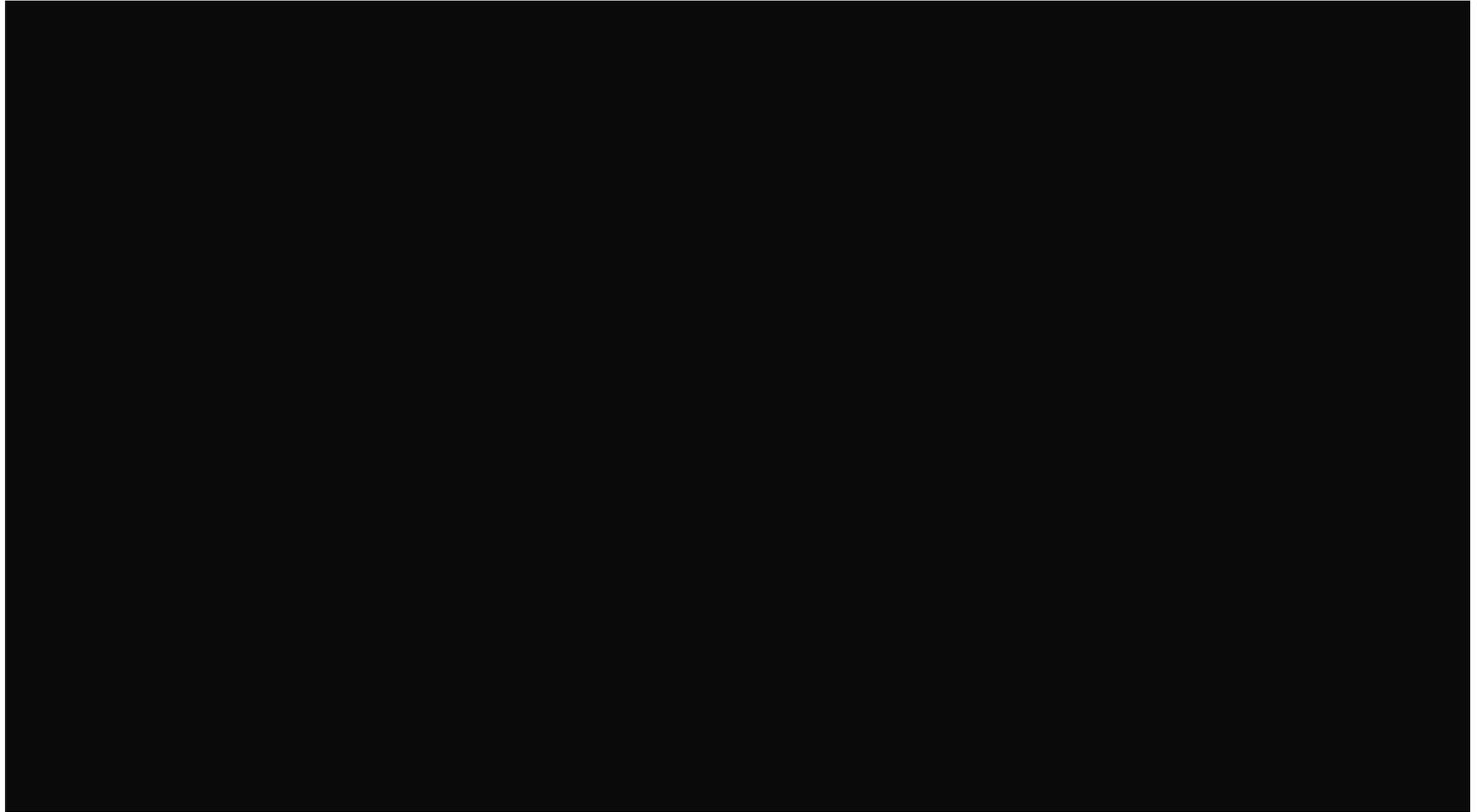
Algunas granos de oro...



## Algunos Ejemplos



## Algunos Ejemplos



## Cual es la nueva Historia?

- **El nuevo Tesoro?**
- **El rumor de un gran tesoro en Colombia**
- **La búsqueda del Camino hacia esos Tesoros**





## El camino hacia el Nuevo Dorado: LA POLITICA DE FOMENTO A LA INDUSTRIA DE CONTENIDOS DIGITALES



Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

# vive digital Colombia

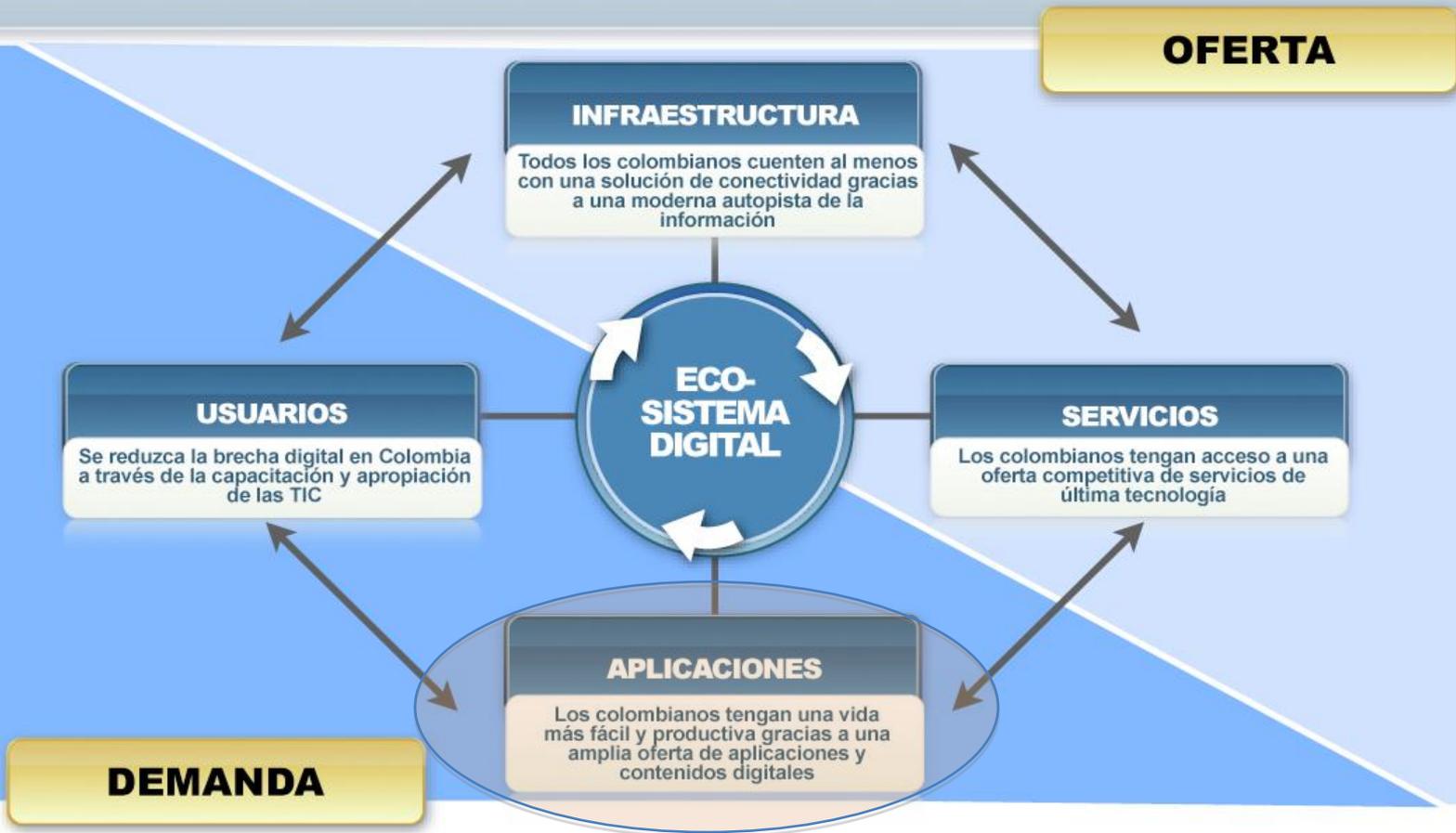
Que busca impulsar la masificación del uso de Internet para dar el salto hacia la  
**Prosperidad para todos**

## El Plan Vive Digital se regirá por 5 principios básicos

- 1.** “El mercado hasta donde sea posible, el Estado hasta donde sea necesario”<sup>(1)</sup>: Promover el desarrollo del sector privado para expandir infraestructura y ofrecer servicios
- 2.** Incentivar de forma integral la oferta y la demanda de servicios digitales para alcanzar una masa crítica
- 3.** Reducir barreras normativas e impositivas para facilitar el despliegue de infraestructura y oferta de servicios de telecomunicaciones
- 4.** Priorizar los recursos del Estado en inversiones de capital
- 5.** El Gobierno va a dar Ejemplo

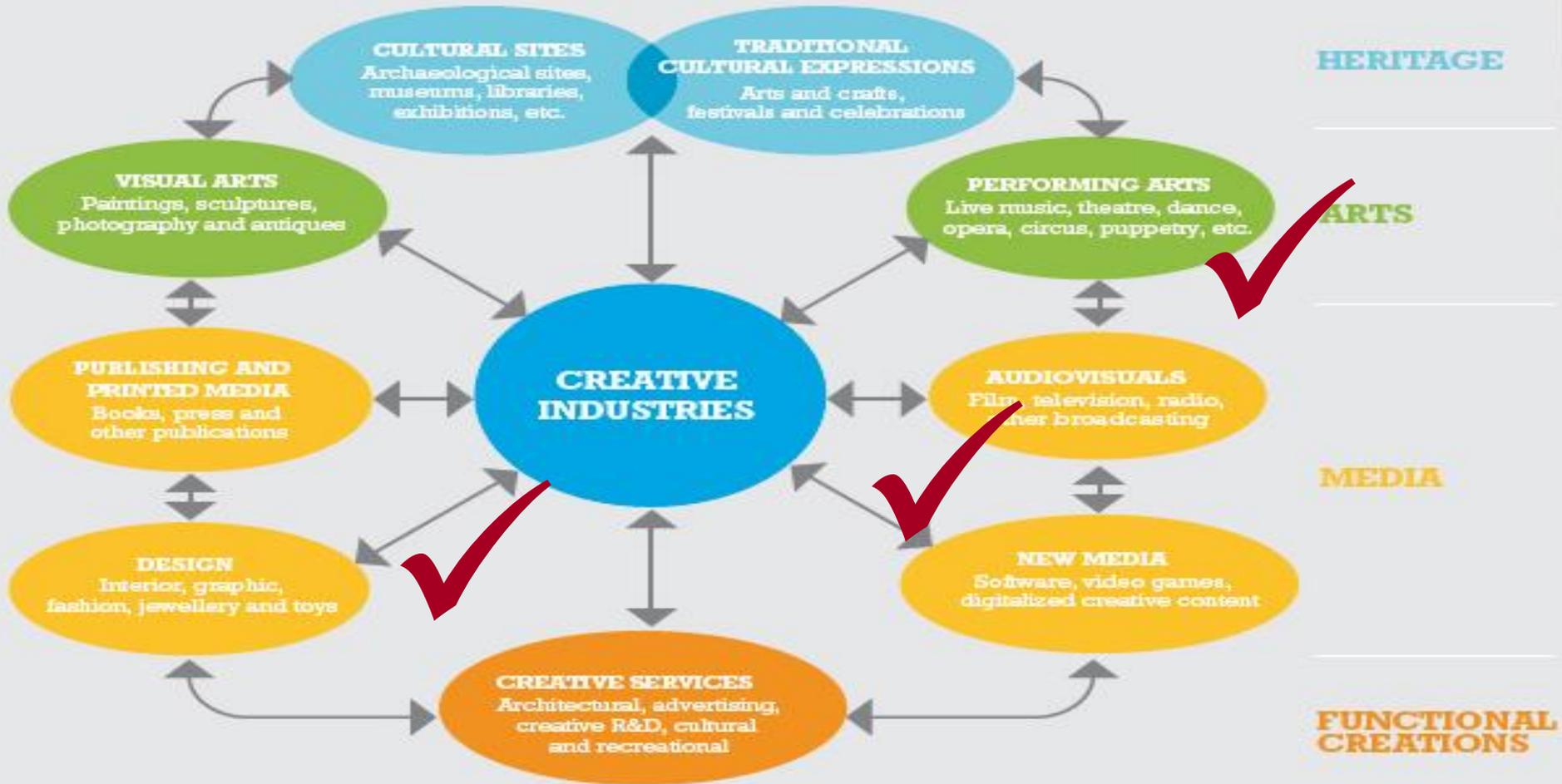
(1) La Tercera Vía, 1999, Dr. Juan Manuel Santos

En el año 2014 el Ecosistema Digital del país logrará que:



FUENTE: World Bank "Building broadband: Strategies and policies for the developing world", Enero 2010

# La Industria de Contenidos Digitales

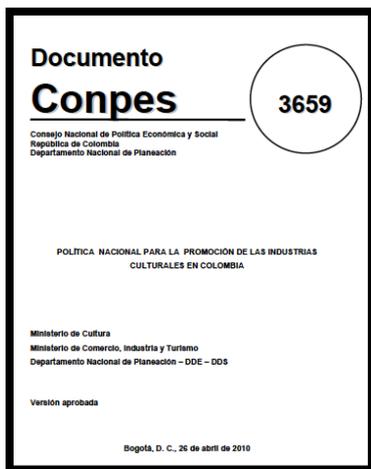
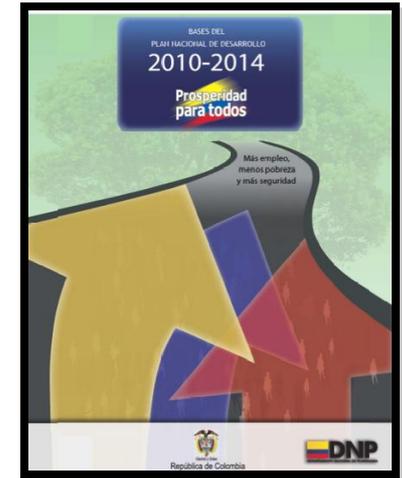


# Bases de la política de apoyo al sector

La política de apoyo al sector de Contenidos digitales se basa en documentos de política pública nacional, diagnósticos locales de la industria, conceptos de empresarios, estudios y referentes internacionales. Los principales referentes son:

## Plan Nacional de Desarrollo:

“...Ingresar en una senda de crecimiento económico alta y sostenida fundamentada en una cultura de innovación, enmarcada en un entorno de productividad y competitividad, e impulsada, entre otros, por las cinco locomotoras para el crecimiento y la generación de empleo. Estas locomotoras son: (i) **los nuevos sectores basados en la innovación...**”



## CONPES 3659 (2010)

“La producción de bienes y servicios cuyo origen es la creación y la cultura se sitúa hoy entre las principales fuentes de innovación e intercambio en el contexto global”.

El CONPES plantea 5 ejes problemáticos para el desarrollo de la industria: 1. Circulación y distribución de bienes y servicios de las industrias culturales; 2. Bajo acceso a financiamiento; 3. Escaso desarrollo local de las industrias culturales; 4. Insuficiente oferta educativa especializada; 5. Incipiente uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de modelos de negocio.

## Diagnóstico y plan de mejoramiento del Sector de Animación Digital y Videojuegos en Bogotá

Este estudio esta basado en entrevistas a 10 expertos del sector en Colombia y 56 encuestas a empresarios, identifica las principales carencias del sector y plantea un plan de acción con las siguientes lineas de acción: Formación Técnica y Profesional, Estructura Empresarial, Comercialización y Circulación, Financiación, Marco Regulatorio y Derechos de Autor.



## Percepción, usos y hábitos frente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Una de las principales conclusiones del estudio: “... en terminos de importancia o valoración que hacen los colombianos de cada una de las tecnologías, se ve que la televisión es menos importante que el computador o el celular, particularmente entre las generaciones más jóvenes, sugiriendo quizás que en 10 años o menos, este medio podría perder su lideazgo a favor – principalmente – del Internet (al que se accederá a través de dispositivos móviles, y del computador).”



## Creative Economy – Naciones Unidas

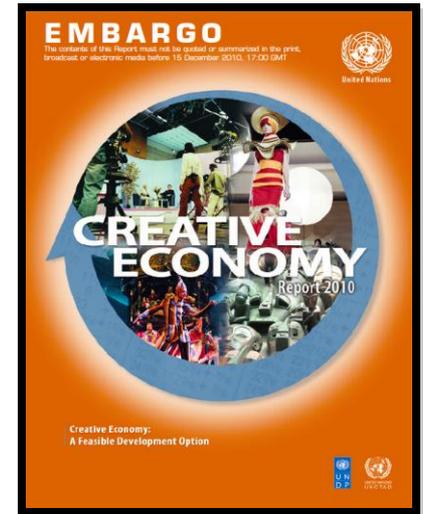
“an annual growth rate of 14 per cent over six consecutive years”.

“This is a confirmation that the creative industries hold great potential for developing countries that seek to diversify their economies and leapfrog into one of the most dynamic sectors of the world economy”.

“The creative economy cuts across the arts, business and connectivity, driving innovation and new business models”.

“A creative entrepreneur: Transforming ideas into successful business”

“By 2007, according to a recent study, the creative industries defined as core copyright industries employed 5.5 million workers representing per cent of total U.S employment”.

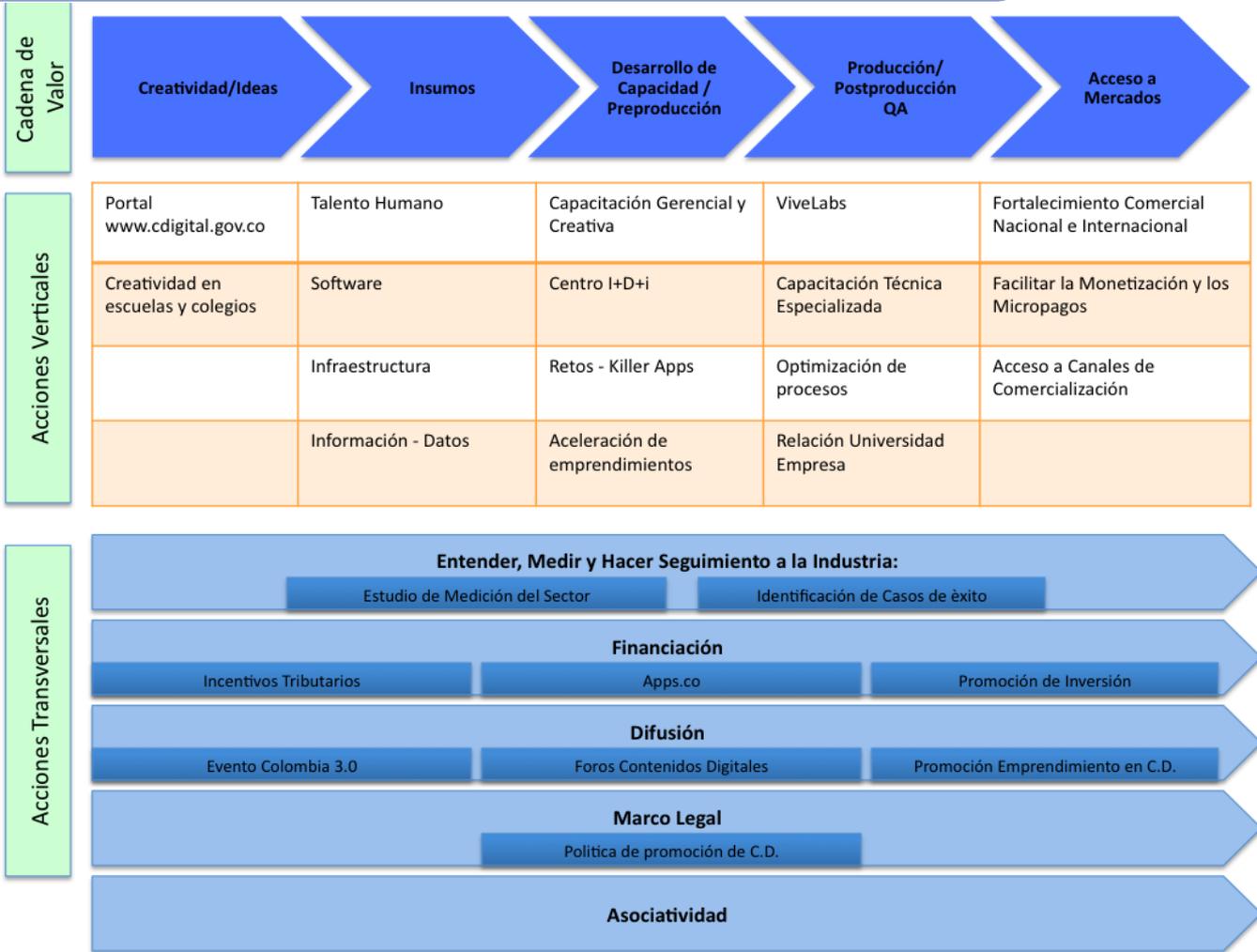


**¿NUESTRA META?**

**Triplicar las ventas de  
la industria de  
contenidos digitales al  
2014**

# La política de contenidos digitales

## El Camino al Nuevo Dorado



Cadena de Valor



Acciones Verticales

Portal www.cdigital.gov.co	Talento Humano	Capacitación Gerencial y Creativa	ViveLabs	Fortalecimiento Comercial Nacional e Internacional
Creatividad en escuelas y colegios	Software	Centro I+D+i	Capacitación Técnica Especializada	Facilitar la Monetización y los Micropagos
	Infraestructura	Retos - Killer Apps	Optimización de procesos	Acceso a Canales de Comercialización
	Información - Datos	Aceleración de emprendimientos	Relación Universidad Empresa	

Acciones Transversales

