



Hernán Zajec, de Conexión Creativa.

HERNÁN ZAJEC
Es ingeniero mecánico de la Universidad de los Andes y trabaja asociado con una educadora preescolar. Su empresa creó *El siguiente programa, Betty Tunes* y *El Profesor Súper O*, entre otras producciones animadas. Estos son sus puntos de vista:

Los cambios

Antes éramos invisibles para el Estado. Hace cinco años si una empresa quería vender sus productos en el exterior, tenía que hacerlo sola. Hoy puede pedirle ayuda a Proexport, donde saben de qué se está hablando. Hay más posibilidades de negocio en distintas plataformas y aunque persiste la poca financiación, el reto es desarrollar mecanismos para lograrla.

Para mejorar

Falta profesionalizar mucho la producción y la animación. Se necesita asesoramiento

para crear una industria más vigorosa. Se requiere entrenamiento técnico y diseñar modelos de negocios sostenibles y atractivos para quienes tienen el dinero, con el fin de que apoyen el talento y las ideas. Los proyectos deben hacernos visibles para lograr que en dos o tres años empresas como Disney nos tengan en cuenta.

Sugerencias

1. Asesoramiento antes de ejecutar: Así evitan recorrer un camino difícil y se ahorran problemas.
2. Formalización: Contribuye a lograr mejores resultados, por ejemplo, en tarifas.
3. Tenacidad: No basta tener ideas, sino empujarlas. Usualmente, una de cada veinte sale adelante y esa idea tarda un par de años en conseguir financiación para desarrollarse. ■

Vive Labs y otros apoyos gubernamentales

El ingeniero industrial Jorge Restrepo Múnera, gerente de Contenidos Digitales del Ministerio de las TIC, habla de las oportunidades que ha identificado el Gobierno para potenciar el sector y sobre los esfuerzos para fortalecer las industrias creativas.

¿ Cuáles son las oportunidades identificadas por el Gobierno en el sector de contenidos digitales?

Primero que todo, hay que resaltar que los contenidos digitales traen beneficios muy grandes a los países. Uno de ellos es preservar la cultura ya que niños y jóvenes se divierten y aprenden a través de ellos y si dejamos que todos sean importados, estamos perdiendo parte de nuestra identidad. En este aspecto trabajamos con el Ministerio de Cultura. Otro punto importante es el potencial de generar empleos para los colombianos.



Jorge Restrepo Múnera es ingeniero industrial y especialista en Gestión de Proyectos. Está comenzando estudios doctorales en la Universidad de Caldas, con línea de investigación creativa.



Este plan tecnológico gubernamental dura cuatro años y pretende masificar el uso de internet y crear un ecosistema digital en Colombia.

En el sector convergen la creatividad, que estamos seguros de tener, las industrias y las tecnologías de la información y comunicaciones. Por eso como Ministerio de TIC lo apoyamos a través del programa Vive Digital.

¿Cuáles son los pasos para lograr ese objetivo?

Queremos crear un ecosistema digital y para ello en octubre del 2011 lanzamos nuestra política. El primer paso es la masificación, pero no basta tener doble calzada, es decir llevar banda ancha. También hay que pensar en qué viaja por esa autopista y ahí entran los contenidos digitales y las aplicaciones.

Una encuesta del año pasado decía que el 54 % de los empresarios necesitan gente que trabaje en contenidos digitales. ¿La cifra sigue siendo válida?

Sí. El mayor clamor es talento humano. El sector incluye animación, videojuegos, publicidad y publicaciones digitales, nosotros identificamos la cadena de valor, en cada eslabón tenemos acciones específicas y le apostamos a la capacitación: 1. Creatividad e ideas. 2. Insumos: talento humano, software y hardware. 3. Prepro-

“ El Ministerio de las TIC aportará este año 22.000 millones de pesos para capacitación en contenidos digitales. Proexport, a su vez, apoyará la internacionalización con 1.200 millones de pesos”.

ducción: cómo presentar proyectos bien estructurados, con presupuestos claros y temáticas atractivas. 4. Producción y posproducción: pedimos a las universidades transferir conocimiento para achicar la brecha entre los creativos y los técnicos. 5. Acceso a mercados.

¿Cuáles son las acciones concretas?

Este año el Ministerio aportará 22.000 millones de pesos para capacitación. El plan más visible es ampliar de 5 a 16 las regiones donde tenemos los Vive Labs. Estos ya existen en Bogotá, Cali, Manizales, Pereira y Popayán, aunque estamos terminando los trámites administrativos para ponerlos a operar. En cada ciudad nos asociamos con una universidad o una entidad sin ánimo de lucro con experien-

cia en contenidos o emprendimientos digitales y deben tener aval de la alcaldía o la gobernación. El proyecto dura tres años, nosotros aportamos 1.000 millones de pesos para cada uno y la contraparte garantiza la sostenibilidad. También participan Colciencias, el Sena, el Departamento Nacional de Planeación y Colombia Innpulsa, una agencia dependiente de Bancoldex para apoyar el emprendimiento de alto impacto.

Igualmente, tenemos un convenio con Proexport por 1.200 millones de pesos para apoyar la internacionalización y en la plataforma APPS.co (Asociaciones Público Privadas para el Apoyo del Emprendimiento) les ayudamos a empresas tecnológicas colombianas a consolidar su negocio. ■