UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Abierta inscripción para candidaturas

AUGE y Proinnova apoyan programa piloto para impulsar animación digital y videojuegos

Iniciativa se respalda en alianza entre el gobierno, la empresa privada y la academia

14 JUN 2016 Ciencia y Tecnología

Reconociendo el gran talento humano que tiene el país para desarrollar iniciativas de animación digital y videojuegos, el Gobierno con apoyo de la empresa privada y la academia se propone impulsar nuevas iniciativas exportables (foto: Archivo ODI).

La Agencia Universitaria para la Gestión del Emprendimiento (AUGE) y la Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (PROINNOVA), ambas de la Universidad de Costa Rica (UCR) representan la parte académica dentro de un programa de **Pilotaje para el fortalecimiento de emprendimientos y empresas de animación digital y videojuegos** del país, con potencial exportador, impulsado por el Gobierno y la empresa privada

El objetivo es fortalecer **las capacidades empresariales, técnico-artísticas y de exportación de emprendimientos y empresas de animación digital y videojuegos**.

Los organizadores consideran que el sector audiovisual costarricense tiene un gran potencial exportador, apoyado por el gran talento humano con el que se cuenta, capaz de generar propiedad intelectual o servicios profesionales exportables y por tanto es necesario apoyarlos para su internacionalización e inserción en la Economía Creativa.

De allí el interés del sector de Comercio Exterior por apoyar iniciativas que potencien talento y creatividad de pequeños estudios y empresarios que quieran conquistar los mercados internacionales. **Asimismo es una oportunidad para la definición de estrategias de apoyo a los emprendimientos audiovisuales y culturales a nivel nacional**.

La inscripción de candidaturas está abierta hasta el día 26 de junio a mediodía.

Pueden participar como candidatos personas físicas y jurídicas, estudiantes avanzados, emprendedores, empresas que tengan una historia para desarrollar en animación digital o videojuegos. Las personas físicas deben ser mayores de edad, costarricenses o residentes en el país que cuenten con estatus legal.

La inscripción se realiza por medio de un formulario ubicado en el sitio web del Sistema de Información Cultural de Costa Rica: http://si.cultura.cr/eventos/convocatoria-advj.html

Para más información pueden comunicarse con Milena Chaves Matamoros, en el correo: economiacreativa@cultura.cr o a los teléfonos 2255-3188, Ext. 171 o 6045-1988, para consultas específicas.

El 6 de julio próximo darán a conocer los proyectos preseleccionados y los días

12 y 13 de julio serán entrevistados esos participantes, quienes deben realizar una pequeña presentación de su proyecto y aportar material físico y/o audiovisual de respaldo. Los proyectos elegidos de los preseleccionados se darán a conocer el día 15 de julio, por medio de Sicultura.

Potenciar talento nacional

Este programa piloto se impulsa gracias a una alianza público-privada que realizó el Gobierno, la empresa privada, y la academia.

El gobierno está representado por la Unidad de Cultura y Economía y el Centro Costarricense de Producción Cinematográfica del Ministerio de Cultura y Juventud, el Ministerio de Comercio Exterior (COMEX) y la Promotora del Comercio Exterior (PROCOMER).

Por su parte la empresa privada está representada por la Desarrolladora de Empresas Programa Semilla y por Rocket Cartoons, Studio Flex y Fair Play Labs.

Esta iniciativa forma parte de uno de los proyectos prioritarios del Plan Estratégico del Sector Audiovisual para una Industria más Competitiva, que se presentó en junio de 2015, promovido por la Unidad de Cultura y Economía y el Centro Costarricense de Producción Cinematográfica. También se vincula con el Programa de Emprendimientos y MiPymes Culturales y Creativas, prioritario en el Plan Nacional de Desarrollo.

Los emprendimientos o empresas seleccionadas recibirán capacitación y acompañamiento personalizado por parte de expertos en áreas como: gestión empresarial (asesoría legal, mercadeo, comunicación, entre otros), técnico-artística (con mentores del sector) y fortalecimiento de capacidades exportadoras.

Además, se concretará su participación para inicios de 2017 en una feria internacional especializada en la industria de animación digital o videojuegos, según el caso. Cada beneficiario recibirá un subsidio en especie equivalente a US$800 para la compra de tiquetes aéreos y el pago de hospedaje. El excedente de gastos deberá ser cubierto por los beneficiarios.

Lidiette Guerrero Portilla
Periodista Oficina de Divulgación e Información
lidiette.guerrero@ucr.ac.cr

Etiquetas: animacion digital, videojuegos, plan piloto, innovacion , emprendedurismo, cultura, entretenimiento, proinnova, auge.