

Proexport y MinTIC, una alianza que da frutos

Juan Esteban Medina, jefe de Servicios de Proexport, y Jorge Restrepo Múnera, gerente de Contenidos Digitales del MinTIC, presentaron su balance sobre las acciones emprendidas por el Gobierno en el 2012 para apoyar la industria.

Proexport:

- Promoción internacional e información comercial: Busca oportunidades de negocio en el mercado con estudios sectoriales y acompaña a los empresarios para que puedan acceder a ellos. Lo hace a través de actividades como apoyo a misiones de potenciales compradores, asistencia de empresarios a eventos internacionales y financiación de visitas de expertos al país. Se hicieron 22 eventos internacionales, 14 en conjunto con el MinTIC, así como talleres diversos y un estudio sobre el potencial exportador contratado con la Universidad de los Andes (ver pág. 42).
- Apoyo para la internacionalización de más de 150 empresas.
- En el 2013 continuará facilitando la asistencia a eventos internacionales como Futurecom en Brasil y Mobile World Congress en España (ver entrevista Proexport pág. 44).

Juan Esteban Medina, al mismo tiempo, presentó dos videos promocionales del sector colombiano de contenidos digitales con datos como:

- Hay 250 compañías de videojuegos, animación, posproducción y contenido: 70 % son microempresas, 12 % equipos pequeños y 18 % compañías de tamaño mediano.
- 60 % de esas empresas tiene menos de 8 años. El crecimiento es liderado por el sector de animación digital empujado por videojuegos.
- El de contenidos digitales de Colombia es el tercer mercado de tecnologías de este tipo más importante en Latinoamérica. Lo sobrepasan Brasil y México.



Foto: Camilia Hurtado

El Vive Lab de Manizales es uno de los primeros que se puso en servicio para los programas de capacitación promovidos por el MinTIC.

- Genera más de 2500 empleos directos y 3000 indirectos en el país.

MinTIC:

- La alianza universidad-empresa-Estado, que se evidencia en proyectos como D.A.V.I.D, cuyo costo supera los 5000 millones de pesos, de los cuales Colciencias aporta cerca de 3000 millones (ver pág. 34). Se trata de una apuesta en la que se genera conocimiento y se mejoran los procesos de producción y que redundará en beneficio de las empresas colombianas, pues muchas de ellas son todavía muy artesanales (la misma persona diseña, desarrolla, prueba, vende y costea).
- Esta alianza también se plasma en los Vive Labs, un proyecto en el que la Universidad líder es la Nacional. Son 16 en el país (ya están listos los de Manizales, Pereira, Cali y Popayán, 8 están en mon-

taje y 4 fueron adjudicados a finales del 2012), la inversión supera los 12 millones de dólares y en ellos se brindará capacitación para que la tecnología no sea una barrera.

- Apoyo a proyectos para trabajar con software libre como herramienta para potencializar la industria.
- Inversión de más de 150.000 millones de pesos en programas de software y aplicaciones para Gobierno en Línea cuyo fin es que la gente aprenda a utilizar las tecnologías. Así se genera una masa crítica que luego será consumidora de los contenidos digitales.
- Se abrieron las convocatorias de Talento Digital, que otorga créditos condonables para estudiar desde programas tecnológicos hasta maestrías, y Crea Digital, en la que se invirtieron casi 1900 millones de pesos para incentivar la generación de contenidos

digitales, videojuegos, libros digitales y animaciones.

- Existe un convenio con Proexport por 1200 millones de pesos para incentivar la industria.
- Se adelanta un programa de fortalecimiento de la TV pública para que haya convergencia y se impulsen los contenidos transmisionales.
- A través del programa Apps.co se fomenta el emprendimiento. Por ejemplo, hay más de 15.000 personas estudiando cómo desarrollar en HTML5.
- Se está haciendo visible la industria con aportes a eventos como los Foros ISIS de la Universidad de los Andes. El propósito es que la gente se entere del potencial colombiano para producir videojuegos y animaciones y se motive a estudiar estos temas.
- Se organizó el segundo Colombia 3.0 (<http://www.col30.co>), reunión que en el 2012 triplicó el número de asistentes y a la que trajeron 60 conferencistas. Al mismo tiempo se hicieron visitas con empresarios al Silicon Valley para dar a conocer la oferta y el potencial de los colombianos.
- Se está terminando de desarrollar un Conpes sobre contenidos digitales para darle fuerza a la política lanzada en el 2011. ■



Juan Esteban Medina (izquierda) y Jorge Restrepo, en el foro ISIS.

Identificar oportunidades de negocio, la apuesta de Proexport

María Claudia Lacouture, presidenta de Proexport, respondió las siguientes preguntas sobre las lecciones que les dejó el 2012 y los énfasis de la agencia para la promoción de las exportaciones, la inversión y el turismo respecto de los contenidos digitales este año.



María Claudia Lacouture, presidenta de Proexport.

Foto: Proexport Colombia

¿Cuáles son las principales lecciones aprendidas en el 2012 al trabajar con personas y empresas involucradas en el desarrollo de contenidos digitales?

Lo primero es que es una industria creciente que cuenta con talentos importantes y está siendo reconocida por empresarios internacionales. Hoy, por ejemplo, Colombia exporta videojuegos para Apple en Estados Unidos y México, software que es utilizado por bancos en Reino Unido, aplicaciones móviles a Finlandia y África y proyectos en 3D para China.

Ahora los desarrolladores colombianos son conscientes de sus oportunidades en el exterior y los negocios logrados son la mejor muestra de que están haciendo las cosas bien.

Hemos detectado que Estados Unidos es uno de los principales mercados para el

sector, en particular las zonas de Silicon Valley, Nueva York, Boston y Austin. Allí, gracias a que estamos en contacto permanente con editores y fondos de capital para las empresas colombianas interesadas en recibir capital de riesgo, sabemos que hay potencial para el desarrollo de contenidos digitales. También hemos encontrado oportunidades en los mercados canadiense, peruano, mexicano, centroamericano y europeo, en donde hay demanda tanto de videojuegos como de aplicaciones móviles, animaciones y software.

En lo que tiene que ver con el apoyo a ese sector, ¿en qué aspecto se enfocará el esfuerzo de Proexport en el 2013? ¿Se mantendrá la misma estrategia o habrá variaciones?

Seguiremos en nuestra tarea de identificar las oportunidades de negocios. Pero, además de ese constante monitoreo y posterior divulgación, continuaremos apoyando la participación de los empresarios en los eventos que son referentes a nivel mundial. Por ejemplo, en el 2013 estaremos en Silicon Valley y Nueva York, en el GDC en San Francisco, el American Film Market y Location Trade Show en Los Ángeles, el Casual Connect en Seattle y el SBSW en Texas, entre otros. También apoyaremos a los nacionales invitando a expertos o potenciales compradores de los servicios que prestan los desarrolladores colombianos. ■